
HOBBY CONSOLAS
Año V - Nº 54 - 395 Ptas
Revista ind
15 años
HOBBY PRESS
Primera de
las dos entregas de
«El Gran Juego de
Hobby Consolas»
INCLUYE GRATIS:
• Tablero Gigante
• 26 fichas de consolas
• 160 billetes
Walt Disney Pictures
presenta
TOY
STORY
(JUGUETES)
© Disney
© Pixar
Pronto, en Mega Drive
y Super Nintendo
¡Alucinante!





Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez

• • • • • • •

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Roberto Lorente
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de sección)
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Nicolas Di Costanzo(Japón)
Colaboradores:
Olga Herranz, E. Lozano, David García y Sergio Herrera.

• • • • • • •

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes
(Madrid)
Tlf: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tlf: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA.
Ctra. de Barcelona Km.11,200
28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

• • • • • • •

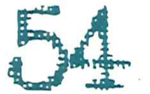
Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Sumario

Número 54 - Marzo 1996






ENCARTE IMAGEN

PONTE DE MODA



y las peleas, déjalas para casa.
Pon-te de moda
Virgin INTERACTIVE entertainment
STREET FIGHTER ALPHA
WARRIORS' DREAMS
CAPCOM USA, INC. 1995. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. STREET FIGHTER ALPHA es una marca registrada de CAPCOM CO. LTD.
CAPCOM es una marca registrada de CAPCOM CO., LTD. PLAYSTATION y los logos de Playstation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment,
Inc. Sega y Saturn son marcas registradas de Sega Enterprises Ltd.
SEGA SATURN
PlayStation
TM
TEL. SOPORTE TECNICO
(93) 426 79 80
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.
Hermosilla, 46 2º D - 28001 MADRID Tel.: (91) 578 13 67
Virgin
INTERACTIVE
entertainment

EDITORIAL

Este mes en Hobby Consolas rizamos el rizo y, lejos de conformarnos con ofreceros una revista repleta de información, entrevistas, reportajes, opiniones y comentarios de juegos, hemos echado mano de la chistera para sorprenderos (al menos eso esperamos) con un "modesto" regalo. Este mes -aprovechando que Hobby Press cumple 15 años-, nos ha parecido una gran idea premiar a nuestros lectores, a vosotros, con un regalo diferente a cualquier otro que os hayamos ofrecido: nada menos que un juego de mesa. Suponemos que ya habréis visto el tablero del juego, pero además, dentro de esta páginas encontraréis billetes, instrucciones y la promesa de una nueva entrega el mes próximo para que El Gran Juego de Hobby Conolas quede completo.

Por supuesto, este regalo no ha acaparado todos nuestros esfuerzos, pues también hemos tenido tiempo para incluir una nueva sección, "Hobby Classics" en la que os hablaremos de esos grandes cartuchos que, a pesar del tiempo transcurrido, siguen siendo auténticamente geniales.

Eso sin olvidarnos de secciones tan recientes como "Otaku Manga" o tan diferentes mes a mes como "Big in Japan".

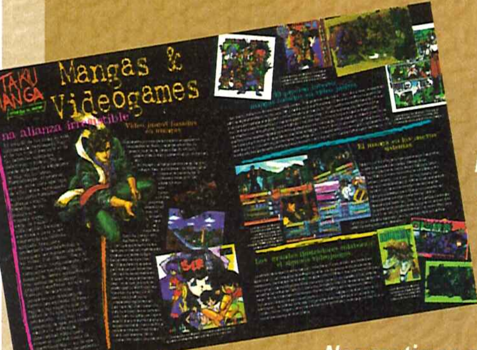
Y junto a todos esto, y para alegría de los usuarios de 16 bits, el tema central de este mes es un título pensado y desarrollado expresamente para Mega Drive y Super Nintendo: el impresionante «Toy Story» de Disney Interactive.

Como podéis apreciar, mes a mes nos esforzamos en ofreceros siempre lo mejor y más atractivo del mercado. Y si no lo hay o nos parece insuficiente, pues nos inventamos algo como "El Gran Juego de Hobby Consolas". Que disfrutéis de todo a tope.





MOLA



La sección Otaku Manga.

Nos resulta imposible no hacernos eco a la avalancha de cartas que hemos recibido alabando la nueva sección "Otaku Manga".

Nos sentimos muy satisfechos de que la sección os haya gustado tanto y os aseguramos que intentaremos seguir ofreciéndoos en esas páginas los temas más interesantes relacionados con vuestras dos pasiones: los videojuegos y el manga.

Gracias por vuestras cartas, ¡asi da gusto hacer nuevas secciones!

- **La portada del número 53: alucinante.**
  Poner a Dragon Ball en la portada es siempre garantía de éxito.
- **Que los usuarios de Nintendo tengan un Club a su disposición.**
  Siempre es bueno tener un sitio al que acudir cuando tienes algún problema.
- **Konami, por coger la distribución de Bandai.**
  Y decidirse tan pronto a empezar a distribuir los juegos.
- **Que llevéis tantos reportajes a parte de los comentarios de juegos.**
  Hay que saber un poco de todo.
- **Que todos los meses nos**

NI FU NI FA

Los ataques del "Contrapunto".

Parece que a muchos de vosotros no os agrada en exceso la sección Contrapunto por los insultos y ataques que desde ella se emiten. La verdad es que nosotros estamos un poco de acuerdo con esta opinión, pero la enorme cantidad de cartas que se reciben nos hace suponer que a la gran mayoría de los lectores os gusta esta sección, pese a las duras manifestaciones que se vierten en ella. Por eso, no podemos hacer de censores y quitarla sin más.

Hay un problema, eso sí, y es que parece que os resulta difícil enfrentaros a la opinión de otra persona sin soltar una buena ristra de improperios. A lo mejor tendríais que buscar otro sistema de réplica basado más en la ironía que en le ataque despiadado. Pero bueno, esas páginas son vuestras y en ellas podéis decir libremente todo lo que queráis. Y al que no le guste, que no mire.

NO MOLA

Que a algunos les haya sentado mal la conversión a Saturn de los éxitos de Psygnosis.

El anuncio de que los juegos de Psygnosis para PlayStation van a aparecer para Saturn ha provocado quejas, críticas y hasta desesperación entre algunos de vosotros. Y eso no mola, no mola nada. Comprendemos que en principio no os haya hecho mucha gracia que los juegos que pensabais íbais a tener en exclusiva, lleguen ahora a otros formatos, pero debéis pensar que a los que ya tenéis una PlayStation eso no os va a afectar absolutamente para nada. De hecho, Psygnosis seguirá editando sus juegos para PSX antes que para ninguna otra consola, pero tenéis que comprender que esta compañía no puede perder la oportunidad de versionar sus títulos más exitosos para otros soportes. Ya lo estaba haciendo con PC y eso no había molestado a nadie. Además, que haya buenos títulos para todas las consolas es algo que, a la larga, resultará muy beneficioso para todos.








sorprendáis con alguna sección nueva.
Nos encantan las sorpresas. Y este mes tenemos otra, pero el mes que viene... más.

• Que salgan los juegos de PlayStation en Saturn.
Sobre todo si tienes una Saturn. Los usuarios de PlayStation parece que están un poco "picadillos" con el tema. Pero no tienen razón. La verdad es que cuantos mejores juegos haya para todas las consolas, mejor.

• «Killer Instinct 2» y su millón de combos: que Sega se espabile.
Sega ya está bastante espabilada en ese tema: tiene unos juegos de lucha que tampoco son mancos.

• Que me haya tocado una PlayStation en un concurso.
¡Hombre, por fin uno que no se queja de que nunca le toque!

•«Mundo Disco» y «Theme Park» para PlayStation.
Dí que sí, la inteligencia al poder.

•Que Nintendo apueste por unas consolas que todos creíamos casi muertas.
Tú no tires la tuya todavía a la basura, por si acaso.

•Que vaya a salir otro Dragon Ball para Super Nintendo.
Y con este van...

• Las buenas ofertas que se pueden encontrar de grandes juegos.
Por eso, como podrás comprobar, hemos estrenado la sección Hobby Classics, en la que podréis descubrir -o recordar-, cómo eran aquellos juegos que ahora se han convertido en auténticos clásicos del software.

• Que aunque deis pocas páginas las llenéis de información.
¿Que damos pocas páginas? Pues a nosotros nos parecen un montón.

• ¿Os han dicho ya lo que mola el cambio de la revista?
Unas cuantas veces, pero no nos importa en absoluto que lo repitáis siempre que queráis.

• La gran cantidad de juegos que tiene en la calle PlayStation.
Y los que están a punto de salir.

• La Jaguar y la 3DO.
Más que indiferencia, lo que provocan ya casi es pena.

• El «Virtua Fighter» de Saturn que ya ha sido más que superado.
Todos los juegos terminan siendo superados tarde o temprano. Aunque es cierto que éste lo ha sido más bien temprano.

• No saber qué es la PC Engine.
Se puede vivir perfectamente sin saberlo.

• «Pinocho» en Super Nintendo: es muy fácil.
Ya advertimos que era un juego para los más pequeños.

• Los precios de los juegos de las 32 bits.
No resultan ni caros ni baratos, ni todo lo contrario.

• Las consolas de 32 bits, yo seguiré con mi Super Nintendo y mi Mega Drive.
Una postura tan respetable como la que más. Y bastante aceptable, por cierto.

• La actuación de Sega con Mega Drive desde que tienen la M... de Saturn.
Sí, podían esforzarse un poquito más con los juegos para Mega Drive. Y no dejarlo casi todo en manos de otras compañías de software.

• Todo lo relacionado con otras revistas de videojuegos.
Estamos de acuerdo.

• Lo poco que sabemos de Nintendo 64.
Pues te lo hemos contado ya casi todo. Sólo te falta tocarla.

• Que no vuelva Hi-Tech.
Nunca se sabe....

• Que no llegue todavía Pipin.
Ni llegará. Verte pensando en otra consola.

• Que no estén en España los Dragon Ball de Game Boy.
Hay tantos juegos a los que le pasa lo mismo...

• La desaparición del "Buzón de los Game Masters"
¿No te basta con Yen?

• The Role Playing Games in english. I don't understand it!
¿Mande?

• El número de páginas de la revista.
¡Y dale!, ¡pero si llevamos un montón y además repletas de todo tipo de información! Oye, si lo que quieres son páginas, cómprate la Guía Telefónica.

• Que quitarais Hobby Sports para poner una sección de Manga.
No quitamos una para poner otra. Y, además, seguimos hablando de los juegos deportivos, aunque no en una sección propia.

• Que no haya un Sonic para Saturn.
Vete a la página 26, sección "Game Masters"

• Que, si quitas tres juegos, Saturn no tenga nada más que porquerías.
No estamos de acuerdo para nada.

• Que PlayStation no tenga las posibilidades multimedia de Saturn.
Game Boy, por ejemplo, tampoco las tiene. Y ahí la tienes.

• Que Nintendo 64 pueda terminar en una Mega Drive, Mega CD, 32X... si le siguen añadiendo cacharos como el Bulky Drive.
Una opinión interesante.

• Tanto royo con Nintendo 64 y al final va a tener los mismo juegos que Super Nintendo.
Los mismos, lo que se dice los mismos, no creemos.

SUBEN

- **SegaSaturn,** al haber conseguido hacerse con juegos del carisma de «Wipeout» o «Destruction Derby».
- **Psygnosis,** que no deja de ofrecer nuevos y sorprendentes productos para PlayStation y ahora también para Saturn.
- **Super Nintendo,** que no deja de recibir apoyo por parte de Nintendo.
- **Disney Interactive,** que confía plenamente en las 16 bits ofreciendo sus mejores productos para Super Nintendo y Mega Drive.
- **Sony España,** que acaba de recibir un premio por el lanzamiento de PlayStation como una de las mejores 100 ideas del año.

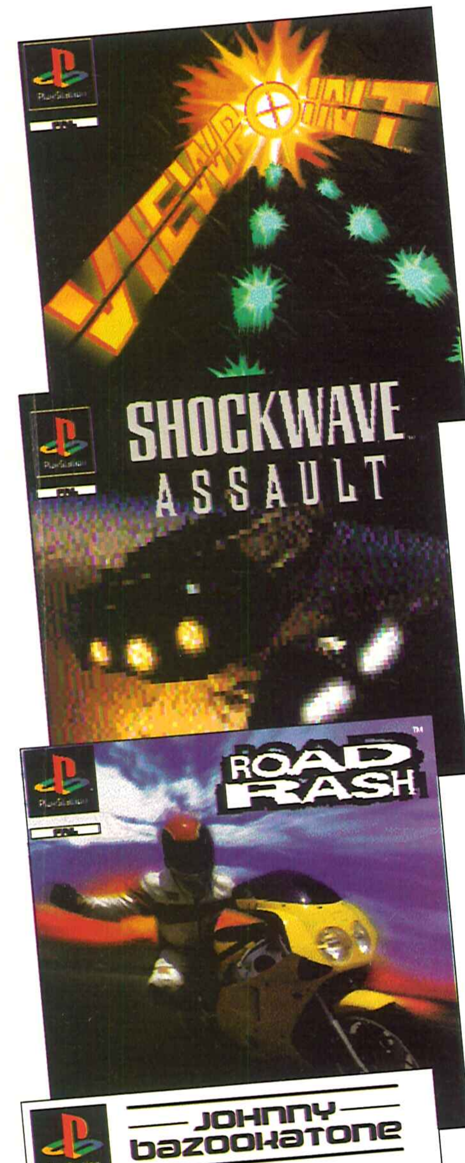
BAJAN

- **Las portátiles,** que están pasando por un momento de horas bajas en cuanto a nuevos juegos.
- **Nintendo España,** por culpa de un pequeño error compartido con Infogrames, que ha provocado que los textos de «Tintín en el Tíbet» no estén en castellano.
- **«Rise 2: Resurrection»** por no haber aprendido de los errores de su antecesor y tropezar otra vez en lo mismo.
- **Sega**, por no proporcionar a Mega Drive títulos realmente impactantes. Y más en estos momentos tan importantes.

COLABORADORES:
Antonio de Sigüenza (Guadalajara), Raúl Planacar (Madrid), Isaac Royo (Zaragoza), Marco Antonio Moreno (Toledo), Manuel Sánchez (Córdoba), Elena González (Madrid), Pepe Prieto (Cádiz), Alejandro Mahia (Huesca), Jesús Vicente (Málaga).

EL SOFTWARE

Para PlayStation y Saturn



Viewpoint Arcade

Juego de combate en el que tendrá que derrotar a más de 1.000 adversarios para poder enfrentarse con el Jefe Supremo. Seis niveles de increíbles gráficos SGI con una vertiginosa banda sonora.

Disponible en PSX.



Shockwave Assault
Arcade

Luche en el combate más terrible contra los invasores alienígenas que amenazan la Tierra. Paisajes reales del mundo en 3D y más de 35 minutos de vídeo a toda pantalla.

Disponible en PSX y Saturn.

Road Rash Arcade

Tendrá que luchar y abrirse camino hasta la victoria, subido en una veloz moto, a través de escenarios fotorrealistas en 3D.

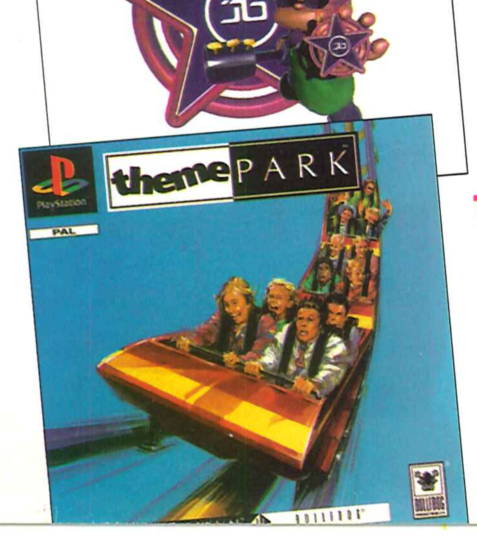
Disponible en PSX y Saturn.



Johnny Bazookatone
Plataformas

Entre en un mundo futuro lleno de armonía gracias a las canciones de Johnny hasta que le roban la guitarra. Ayúdele a encontrarla antes de que sea demasiado tarde.

Disponible en PSX y Saturn.



Theme Park
Estrategia

Entre a la diversión a través del mundo de los negocios gestionando un parque de atracciones. ¡Construya la montaña rusa más alta y veloz!

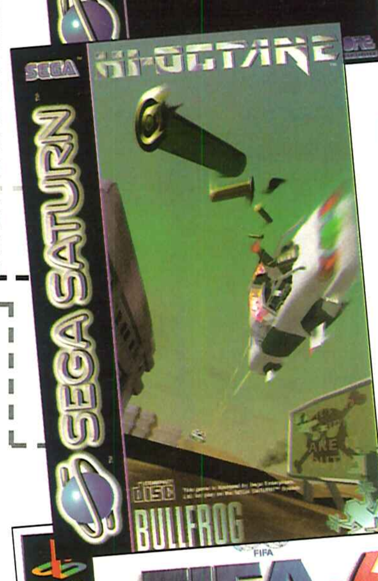
Disponible en PSX y Saturn.



Thunderhawk 2 Arcade

Simulador de helicópteros con 26 misiones diferentes, terrenos 3D con texturas mapeadas, vehículos poligonales, voces digitalizadas y una fantástica banda sonora.

Disponible en PSX y Saturn.



Hi-Octane Arcade

Conduzca en una carrera contra la muerte en este juego de combate y carreras de alta intensidad. Nueve pistas diferentes en circuitos urbanos, desiertos y montañas, eligiendo el arma y coche.

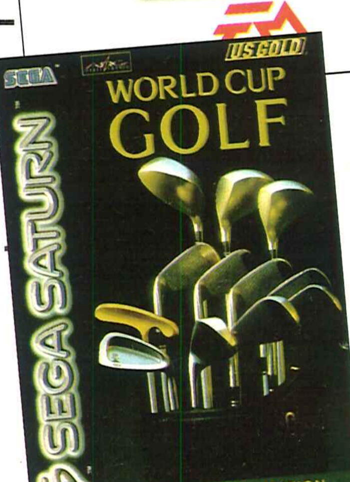
Disponible en PSX y Saturn.



Fifa'96 Deportes

Combina la tecnología Virtual Stadium con 12 ligas internacionales, más de 3.500 jugadores y comentarios en tiempo real.

Disponible en PSX y Saturn.



World Cup Golf Deportes

Compita y juegue al golf seleccionando el tipo de jugador entre 10 opciones distintas y 15 campeonatos en el Torneo Mundial de Golf.

Disponible en PSX y Saturn.

El Gran Juego de HOBBY CONSOLAS

Este mes hemos querido haceros un regalo muy especial: El Gran Juego de Hobby Consolas, cuyas instrucciones os ofrecemos en estas páginas. En el próximo número os regalaremos los elementos que faltan para completarlo, de tal manera que podréis disfrutar a tope de este juego de tablero que hemos diseñado especialmente para vosotros. Esperamos que os guste.



Recorta los billetes y las fichas de consolas del cartón.

Tablero Gigante, 160 billetes y 26 fichas de consolas

El Gran Juego de Hobby Consolas consta de los siguientes elementos:

- Un tablero de juego
- 26 Tarjetas de Videojuegos
- 20 Tarjetas de Noticias
- 31 Tarjetas de Preguntas
- 26 Fichas de Consolas
- 310 Billetes de Puntos
- 10 Vales de Descuento de Centro Mail

Para jugar se necesita, además, dos dados y una ficha de un color distinto para cada jugador.

Finalidad del juego

El objetivo principal del juego consiste en adquirir el mayor número posible de videojuegos y consolas, con el fin de dejar sin puntos al resto de participantes.

Preparación

Se despliega el tablero y se colocan las Tarjetas de Preguntas y las de Noticias en su espacio correspondiente.

- Cada jugador elige una ficha de un color.
- Se le da a cada jugador -de 2 a 5-, la cantidad de 35.000 puntos repartidos de la siguiente forma:
  - 1 billete de 10.000
  - 7 billetes de 2.000
  - 8 billetes de 1000
  - 11 billetes de 200
  - 7 billetes de 100
  - 5 billetes de 20

El resto de Billetes de Puntos, todas las Tarjetas de Videojuegos y las Fichas de Consolas permanecen en el Centro Mail.

- Lo normal es que uno de los jugadores se haga cargo también del Centro Mail, aunque si hay más de cuatro participantes es conveniente que uno de ellos se ocupe únicamente de él, así como de realizar las Preguntas y de leer las Tarjetas de Noticias.

Reglas

Comienza el juego el jugador que consiga la mayor puntuación con los dados. El siguiente en tirar será el que esté situado a su izquierda -y así sucesivamente-, y las fichas igualmente se moverán siempre en esa dirección. Los jugadores irán tirando por turno y colocarán su ficha en la casilla que corresponda, según la puntuación que se haya obtenido al lanzar los dados. Cada jugador lanzará los dados solamente una vez, es decir, que deberá quedarse en la casilla que haya caído hasta que le llegue el próximo turno, a excepción de los siguientes casos:

-que caiga en una casilla de Pregunta y conteste correctamente. Recibirá los puntos correspondientes y volverá a tirar.

-que caiga en una casilla de Hobby Consolas. Recibirá los puntos correspondientes y volverá a tirar.

-que caiga en una casilla de Centro Mail. Recibirá el Vale de Descuento y volverá a tirar.

-que haya sacado un número doble con los dados, con lo cual irá a la casilla correspondiente y tirará de nuevo.

Casilla de PREGUNTA Si el jugador cae sobre una de las casillas marcadas como Pregunta, deberá tirar nuevamente un sólo dado.

El jugador de su derecha le hará la pregunta de la tarjeta marcada (del 1 al 6), con el número que haya sacado con el dado.

Si responde correctamente recibirá de Centro Mail la cantidad de puntos indicada en la propia pregunta y volverá a tirar. Si falla, cederá el turno al jugador de su izquierda y volverá a tirar cuando le llegue nuevamente el turno.

Casilla de NOTICIA. Si el jugador cae sobre una de las casillas marcadas con Noticia, cogerá la primera tarjeta del montón y la leerá, debiendo realizar lo que en ella se indique. Una vez leída, la colocará debajo del montón.

Cede el turno al siguiente jugador.

Casilla de SALIDA Cada vez que un jugador pase por esta casilla, recibirá 4.000 puntos, salvo en el caso de que haya ido allí porque se lo haya indicado una Tarjeta de Noticia que indique expresamente que no cobre esa cantidad.

Casilla de CONSOLA ROTA. El jugador podrá ir a esa casilla por dos motivos:

-que caiga en ella al tirar los dados.

-que vaya allí porque así se lo indique una de las Tarjetas de Noticia.

Para salir de ella:

-se puede salir directamente en el mismo turno si se paga la cantidad de 4.000 puntos o si tiene la tarjeta de Vale por el arreglo de una consola. En este último caso el jugador entregará la tarjeta a Centro Mail y no pagará más puntos. Si no la tiene podrá comprársela -al precio que se convenga-, a otro jugador que la tenga.

-si el jugador no quiere pagar la cantidad exigida, ni tiene la Tarjeta de Vale por el Arreglo de una Consola, deberá esperar tres turnos para salir.

Casilla de CENTRO MAIL Cada vez que un jugador caiga en cualquiera de las casillas marcadas como Centro Mail, recibirá un Vale de Descuento por valor de 3.000 puntos, que podrá utilizar en la compra de cualquier videojuego o consola.

Los Vales de Descuento del Centro Mail son acumulables y pueden ser utilizados cuando el jugador lo desee.

El jugador vuelve a tirar.

Casilla de HOBBY CONSOLAS. Al caer en cualquiera de las casillas marcadas como Hobby Consolas, el jugador recibirá 3.000 puntos en concepto de una colaboración realizada con la revista.

El jugador vuelve a tirar.

Casilla de videojuego. Cuando un jugador cae sobre una casilla marcada con el nombre de un juego podrá comprarlo, pagando al Centro Mail la cantidad de puntos que se indica en la propia casilla. El Centro Mail le entregará la Tarjeta de Videojuego correspondiente.

No es obligatorio comprar el juego.

Cuando un jugador caiga en una casilla de videojuego que pertenezca a otro jugador, deberá pagarle la cantidad que se indica en la Tarjeta de Videojuego y que dependerá del número de juegos y consolas que éste último posea.

En cualquier caso, cede el turno al siguiente jugador.

Aspectos generales

Compra de videojuegos y consolas. La finalidad del juego consiste en tener el mayor número de videojuegos y consolas posible para poder alquilarlos y conseguir así el mayor número de puntos.

Cuando un jugador posea todos los videojuegos correspondientes a una consola, y sólo entonces-, podrá comprar esa consola, con lo cual recibirá una Ficha de Consola del Centro Mail, que colocará delante del videojuego que desee. Podrá comprar una consola por cada videojuego.

Reventa. En el caso en que un jugador necesite dinero o simplemente desee deshacerse de uno o varios videojuegos de su propiedad, podrá subastarlos entre el resto de jugadores, pero siempre partiendo del valor de compra de esos videojuegos.

Para darle mayor dinamismo al juego, es aconsejable que se produzcan acuerdos entre los jugadores.

En el caso de que no encuentre comprador, podrá revender en el Centro Mail tanto sus videojuegos como sus consolas, -devolviéndole a ésta tanto las Fichas de Consolas como las Tarjetas de Videojuegos que haya vendido, y Centro Mail le pagará el valor de reventa que se indica en cada tarjeta.

Si un jugador se ve en la necesidad de venderle a Centro Mail una consola, podrá volver a comprarla por su valor inicial cuando tenga los puntos suficientes.

A la hora de cobrar... Es importante que todos los participantes presten la máxima atención al juego, puesto que si un jugador cae en una casilla de un videojuego adquirida por otro, si éste no le reclama el pago antes de que el jugador siguiente tire los dados, perderá el derecho a reclamarle los puntos de alquiler.

No está permitido que un jugador le avise a otro de que tiene que cobrar.

Ruina Total. Si un jugador no tiene los puntos suficientes para pagar una deuda, ni aún vendiendo todos sus videojuegos y consolas, se declarará en Ruina Total y abandonará el juego, pero entregando antes al acreedor cuantas Fichas de Consolas, videojuegos y puntos tenga.

Finalización del juego.

El juego concluye cuando uno de los jugadores consigue llevar a la Ruina Total al resto de participantes.

Otra modalidad del juego puede consistir en poner una hora determinada de finalización, caso en el que ganará aquel jugador que posea más puntos en billetes, sumados a los puntos que correspondan al valor de compra de todas sus adquisiciones, es decir, las Tarjetas de videojuegos y las Fichas de consolas, más la Tarjeta de Vale por el Arreglo de una Consola (4.000 puntos,) y los Vales de Descuento, si los tuviera.



Hablamos con Sue Allison, responsable de producto de Acclaim

"LAS 16 BITS SEGUIRÁN SIENDO IMPORTANTES EN EL 96"



Sue Allison visitó nuestra redacción y aprovechamos para mantener con ella una interesante charla.

Acclaim sabe cómo serán los videojuegos en el futuro. Y para qué máquinas hay que trabajar. Sue Allison, -una de las máximas responsables del gigante americano-, nos devela los proyectos de una de las compañías que tiene en sus manos el futuro de las consolas.

De los juegos que tenéis en el mercado, ¿cuál es el más importante ahora para Acclaim?

Hay muchos importantes. Por ejemplo, «D» es un título importante porque es un tipo de juego que nosotros nunca habíamos tocado. Se trata de una aventura clásica y Acclaim es más conocida por sus juegos de acción o de deportes. También «Rise 2» y «X-Men» nos parecen importantes, pero quizá sea «Alien Trilogy» en el que hayamos depositado nuestras mayores esperanzas. Creemos que es el mejor juego de su tipo que se haya realizado nunca, y utiliza técnicas que jamás se habían empleado en una PSX. En el futuro mucha gente se dará cuenta de que las técnicas usadas en sus juegos fueron estrenadas en «Alien Trilogy».

¿Por qué hay tanta diferencia entre el lanzamiento de «Alien Trilogy» de PSX y el de Saturn?

«Alien Trilogy» es un proyecto muy antiguo que hemos utilizado para desarrollar ideas nuevas y hemos reunido en él muchas técnicas diferentes. 'Behind Desing' se encargó de este trabajo de investigación y el soporte utilizado fue PlayStation, de ahí que esta versión esté más avanzada que la de Saturn.

¿Cuáles serán los próximos lanzamientos de Acclaim en España?

En mayo tenemos previsto sacar «Frank Thomas Baseball», que ya salió para Mega Drive, en los formatos PSX y Saturn. Estas versiones de 32 bits serán muy diferentes y utilizarán la tecnología de "Motion Capture Video" para realizar sus gráficos. Tenemos también un juego que lleva el título provisional de «Iron Man X/O» y está basado en el mundo de los cómics. Tendrá personajes de la Marvel y de Valiant Comics.

Valiant Comics es la misma editorial que publica las aventuras de Turok, ¿verdad?

Si, y precisamente «Turok» será el nombre de nuestro primer trabajo para Nintendo 64. Aún no tiene fecha de lanzamiento pero espero que en los próximos meses ya podamos avanzar algo definitivo. Posiblemente salga a la calle para finales de año o principios del 97. De todas formas, para la feria E3 esperamos tener las primeras versiones de preproducción.

¿Se sabe qué tipo de juego va a ser?

Tendrá partes de lucha y muchas más cosas. Por ahora no puedo deciros más, ya que el juego se encuentra en fase de producción.

¿Qué lanzamientos tenéis para Mega Drive y Super Nintendo?

En principio no se ha anunciado ninguno pero estamos esperando a ver cómo se desarrolla el mercado.

¿Cuánto tiempo de vida le das a las consolas de 16 bits?

Durante 1996, estas máquinas seguirán siendo importante, pero para el 97 habrán sido ya superadas por las nuevas máquinas. Esto es un cálculo aproximado, ya que dependerá finalmente de la implantación que estas nuevas consolas tengan en cada país. De todas formas, Acclaim seguirá desarrollando juegos para todos los soportes mientras haya demanda.

¿No crees que los últimos juegos que habéis sacado sobre licencias cinematográficas han pecado de falta de originalidad al basarse siempre en las mismas fórmulas.

Si, tenéis razón, pero ahora que las nuevas tecnologías lo permiten, resulta mucho más sencillo diversificar la oferta en este tipo de juegos que nosotros consideramos tan importante. Por ejemplo, tenemos un juego que se va a lanzar en septiembre y que está basado en una película llamada "Dragonheart".

El film estará ambientado en la edad media y será protagonizado por Dennis Quaid. Sean Connery pondrá la voz a uno de los dragones generados por ordenador al estilo de lo visto en "Jurassic Park". Desde luego, el tratamiento que recibirá el videojuego no tendrá nada que ver con lo que hicimos en los 16 bits. De hecho, este proyecto se convertirá en una muestra de lo que podemos hacer con la tecnología disponible actualmente. Combinaremos las técnicas usadas en la creación de la película con las nuestras para conseguir un tipo de juego inédito hasta ahora.

¿Para qué formatos saldrá «Dragonheart»?

Saturn, PlayStation y no sabemos si Ultra 64 debido a que existen problemas de licencias. Nadie sabe todavía cómo va a llevar Nintendo el tema de las licencias para su Nintendo 64.

¿Pero Acclaim tiene ya un acuerdo con Nintendo?

Sí, por ahora sólo se puede sacar un título para Nintendo 64 si no se lanzanlas correspondientes versiones para otros soportes. Para nosotros esto es perjudicial, ya que preferimos sacar los juegos para muchos formatos. Vamos a ver si al final se soluciona todo.

¿Qué máquina crees que se impondrá en la carrera desatada entre las consolas de última generación?

Aún es muy pronto para decidir nada, pero creo que al final todo se decidirá tanto por los juegos como por las estrategias que sigan las compañías.





«Hebereke's Popoito», calentando cerebros

SATURN QUIERE MÁS PUZZLES

Sega se está plateando muy seriamente la posibilidad de poner en breve a la venta el **famoso puzzle de Sunsoft**, «Hebereke's Popoito», para su consola Saturn. El juego es una especie de **«Dr Robotnik»** que nos obliga a devanarnos el cerebro para **reunir cuatro piezas del mismo color** y limpiar la pantalla de obstáculos. No hace falta recordar a nadie la adicción que saben provocar este tipo de juegos. ¿Para cuándo, Sega?

JVC, de nuevo en Saturn y PlayStation

«IMPACT RACING», PARA FANÁTICOS DE LA VELOCIDAD TERMINAL



A lo largo del mes de **abril, Arcadia** pondrá a la venta un jugoso **arcade de velocidad** para Saturn y PlayStation. **«Impact Racing»**, el nombre de esta pasada, ha sido programado por **JVC**, y a priori propone una buena mezcla entre velocidad y carreras donde destrozar es lo importante. Gráficamente contará con un **exquisito entorno texturado**, generado sobre una impactante base poligonal.





M.K. se pasa al vídeo

«MORTAL KOMBAT, THE ANIMATED VIDEO», YA A LA VENTA



Desde el **9 de febrero** podéis encontrar en las tiendas la **aventura animada de Mortal Kombat**. Se trata de un vídeo con un guión muy parecido al de la producción cinematográfica, que combina los **dibujos animados y las escenas de lucha renderizadas**, todo sobre tecnologías de reciente concepción. **«Mortal Kombat, The Animated Video»** tiene un precio cercano a las **2000 pesetas** y es distribuido por **Columbia TriStar Home Video.**



LA QUINTA COLUMNA

La supuesta 'traición' de Psygnosis

Los poseedores de PlayStation andan algo revueltos. O al menos eso es lo que revelan las cartas que nos habéis estado enviando durante estas últimas semanas. Y la culpa de todo la tiene Psygnosis.

Los usuarios de la máquina de Sony se sienten poco menos que "traicionados" por esta prestigiosa compañía británica y se hacen las siguientes preguntas: ¿Por qué Psygnosis ha decidido convertir para "la otra consola" sus mejores títulos de PlayStation? ¿Por qué el resto de mortales han de poder disfrutar de juegos como «Toshinden», «WipeOut», «Destruction Derby» y demás joyas de la programación que teóricamente eran exclusivos para los usuarios de esta consola?

La verdad es que la cosa no es tan dramática como algunos dicen y estas preguntas tiene una respuesta muy sencilla: Psygnosis es una compañía propiedad de Sony, pero, al parecer, puede actuar de una forma totalmente independiente. Es decir, que aunque le hayan prometido fidelidad eterna a Sony, en realidad lo que están buscando en conseguir la mayor rentabilidad posible para sus productos. Y si eso pasa por versionar sus juegos para SegaSaturn, pues adelante.

Sin embargo, en cierto modo es comprensible que algunos usuarios de PlayStation anden algo "mosquedaos" con el tema, sobre todo si eligieron esta consola por alguno de esos "títulos-motivo": ahora resulta que los que se decantaron por la máquina de Sega van a tener a su disposición esos mismos juegos, más los exclusivos de Saturn, léase «Sega Rally», «Virtua Fighter 2» y demás conversiones de recreativa.

Lo cierto es que Sony debería haber luchado algo más por mantener las señas de identidad de una consola como PlayStation. Y que conste que nadie dice que no se hagan títulos comunes, ni mucho menos, pero entrar en juegos que son buque insignia de un soporte, ya es otra cuestión.

Cada consola debe tener sus propios juegos "intocables", que convenzan al usuario de que tiene un producto exclusivo y diferente a todos los demás. Sega mantiene intactos los suyos. Y Nintendo se está encargando de hacer lo propio para su Nintendo 64.

Sony posee los títulos en exclusiva de Namco, los desarrollados por su propio departamento de desarrollo y mantienen el privilegio de que los juegos de Psygnosis salen antes para PlayStation que para ninguna otra consola y, por lo que se ha visto hasta el momento, con un nivel de calidad insuperable. Sería bueno que esta situación se siguiera manteniendo durante mucho tiempo. Por una simple cuestión de imagen.

Manuel del Campo

Off The Record

"Nunca nos ha interesado trabajar con Jaguar y 3DO. Sólo nos dedicamos a consolas que tienen verdadera demanda".
Sue Allison, Directora de Producto de Acclaim, en declaraciones a Hobby Consolas.

"Las enormes expectativas de ventas de Nintendo 64 en todo el mundo nos han hecho reconsiderar su fecha de lanzamiento en USA y Europa".
Peter Main, responsable de marketing y ventas de Nintendo USA, en declaraciones a CTW.

"Psygnosis continuará lanzando sus títulos para todos aquellos formatos que resulten comercialmente atractivos".
Jonathan Ellis, director de marketing de Psygnosis, en referencia a las próximas conversiones de esta compañía para Saturn.

«Sega ya dispone de un enorme catálogo de grandes juegos para el 96. Los 4 títulos de Psygnosis suponen una sensacional noticia para los usuarios de Saturn»
Andy Mee, Product Manager de Saturn en Europa.

«Nos estamos planteando lanzar la versión de «Dragon Ball» para SegaSaturn en España debido al relativo éxito de otros juegos que hemos editado para esta consola»
Yutaka Suzuki, Director General de Gisbor, importador exclusivo de Konami en España.

Ubi Soft quiere repetir éxito

«STREET RACER», A LAS PORTÁTILES



Será en el mes de **mayo** cuando Ubi Soft ponga al alcance de Game Boy y Game Gear su exitoso **arcade de carreras «Street Racer»**. Este título, que salió hace bastante tiempo para la 16 bits, pone a vuestra disposición hilarantes karts para enfrentaros a una carrera donde vale casi todo, menos aburrirse.

Un buen juego y una muy buena noticia para los usuarios de portátiles, que andan bastante necesitados de novedades.

«Wing Commander III», pronto en PlayStation

PELÍCULA INTERACTIVA PARA LA CONSOLA DE SONY



Origin ha anunciado que la **tercera parte** de la famosa saga de simuladores espaciales creada por Chris Roberts llegará a **PlayStation el próximo mes de mayo**.

El título incluirá **más de 3 horas de vídeo digital** (entre los combates) y cuentan que para su producción se realizó un "casting" tan duro como el que se practica para cualquier película de Hollywood. Al final, las caras conocidas se llevaron el gato al agua y así podremos ver a **Mark Hamill ('Star Wars')**, **Malcom MacDowell ('Star Trek: Generations')** y **John Rhys-Davies ('En Busca del Arca Perdida')** en los papeles protagonistas.

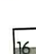
Electronic Arts se encargará de distribuir aquí el juego.

Disney está trabajando en las conversiones a 16 bits

¡PRIMERAS IMÁGENES DE POCAHONTAS!

La última joya de Disney, «Pocahontas», está cada vez más cerca de nuestras Super y Mega Drive. Después de desechar un primer proyecto por su baja calidad, la compañía americana está **trabajando a marchas forzadas** en un programa que combinará **acción, aventura y puzzle.** Pocahontas será la auténtica protagonista del juego, y podrá **correr, saltar, nadar y resolver todos los enigmas** que se le presenten. Aunque **no habrá modo de dos jugadores**, la heroína estará acompañada de todos sus amigos, que la ayudarán en determinados momentos del juego. De momento **no hay fecha confirmada de lanzamiento.**

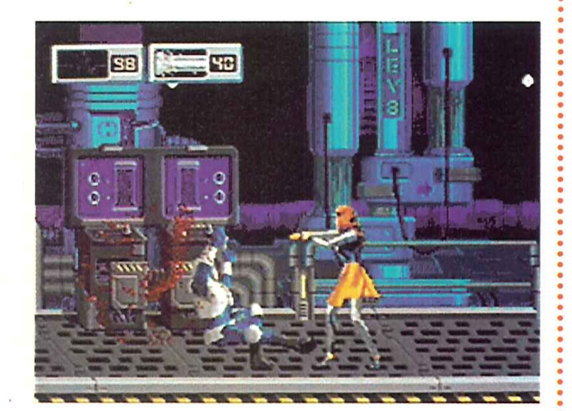





PHILOSOMA
¡¡ CUIDADO CON LOS TURISTAS
DEL ESPACIO EXTERIOR !!
No vienen de visita. Vienen a quedarse con nuestro planeta. Sus naves controlan nuestro espacio aéreo, y desde él, van a comenzar la invasión. **"Philosoma"** es el shoot´em up definitivo, con cinco puntos de vista diferentes, escenarios espectacularmente tridimensionales generados por la propia consola, y el mayor despliegue de armas y estrategias del género. Si no quieres convertirnos en una especie en extinción, únete al escuadrón de defensa. Eres nuestra última esperanza. Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono **902 102 102**.
Te esperamos en Expo-Ocio (InfoOcio Polis) del 16 al 24 de Marzo.
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
Abre tu mente al poder de PlayStation.
PlayStation
"(PS logo)" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1995 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by G-ARTISTS.

«X-Perts» llegará a la consola de Sega en los próximos meses

Acción de lujo para Mega Drive



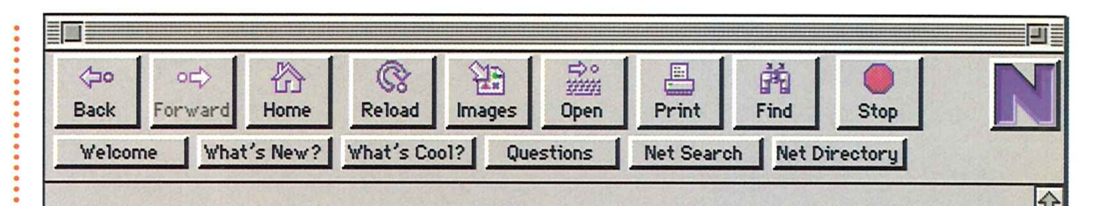
Uno de los programas más esperados de este 96 para Mega Drive se encuentra en plena fase de desarrollo, si bien todavía **no se conoce su fecha definitiva de lanzamiento.** Hablamos de **«X-Perts»**, una nueva joya de Sega que recupera el género del **'beat´em up'**, pero aportando algunas sorpresas tecnológicas a su apartado técnico.

Por ejemplo, todos los **personajes estarán renderizados** sobre equipos Silicon Graphics, y contarán con **más de 300 cuadros de animación.**

Otra novedad importante es que los protagonistas contarán con unos **golpes especiales, similares a los 'fatalities'** de Mortal Kombat, con los que podrán torturar a los enemigos.

El objetivo del juego será **rescatar una importante estación militar** de manos de los terroristas. Y por aquello de que sólo empleemos a los mejores luchadores, el plantel protagonista contará con gente como **Shadow, la guerrera de «Eternal Champions».**





Internet online

Square dejará de programar para Nintendo 64.

Al contrario de lo que se había pensado en un principio, la compañía Square Co Ltd. no programará juegos para la nueva máquina de Nintendo, N64. Según los altos cargos de la compañía, *"diferencias de opinión con Nintendo acerca del futuro del software, su programación y distribución, nos han obligado a tomar esta decisión".* Square ha confirmado, por el contrario, que centrará todos sus esfuerzos en PlayStation, y, probablemente, en PC. Seguramente uno de los lanzamientos más importantes para estos dos soportes será una versión de «Final Fantasy VII».

«King of Fighters 95» aterrizará en Saturn.

SNK acaba de anunciar que su famoso juego de lucha, «King of Fighters 95», será versionado para SegaSaturn, aunque de una forma un tanto especial. La compañía japonesa ha diseñado un programa que constará de dos elementos: un cartucho de dos megabytes con toda la información correspondiente a los luchadores, y un CD-ROM que incluirá los escenarios, banda sonora y otros datos importantes del juego.

Sony prepara una serie de lanzamientos de rol para PlayStation.

Ante la protesta unánime de miles de usuarios de PlayStation, Sony se ha visto casi obligada a anunciar el lanzamiento de una serie de títulos encuadrados en el género del rol. El primero de ellos podría ser «Beyond the Beyond», seguramente en el mes de junio, y posteriormente llegaría «Arc The Lad», uno de los más prestigiosos RPG´s de Japón.

Working Desings sigue con la vista puesta en Saturn.

La compañía Working Desings, que recientemente anunció el lanzamiento de dos de sus mejores títulos para Saturn, ha confirmado que seguirá centrando sus esfuerzos en programar juegos para este formato. La próxima novedad será otro RPG llamado «Dragon Force», un sensacional simulador tridimensional con más de 100 personajes.

Matsushita y Konami unen sus fuerzas.

Meses después de que la multinacional Matsushita diera a conocer su adquisición de la tecnología M2 de 3DO, acaba de anunciarse otro importante acuerdo. Matsushita y Konami realizarán un nuevo soporte de 64 bits que irá a parar directamente a los salones arcade. Este soporte acogerá juegos realizados por la propia Konami, y se convertirá en el primer formato arcade de 64 bits. La idea de Konami es aprovechar las posibilidades de la tecnología M2 para realizar los programas de esta nueva máquina. Todavía no se ha especificado qué tipo de juegos llegarán a estos circuitos, pero ambas compañías ya se han apresurado a llamarlos "3D Action Games". Matsushita pretende que este proyecto se convierta en todo un éxito en los salones de medio mundo. No en vano tiene que rentabilizar la faraónica inversión que realizó para adquirir la tecnología M2.

Sonic, en vídeo a partir de marzo

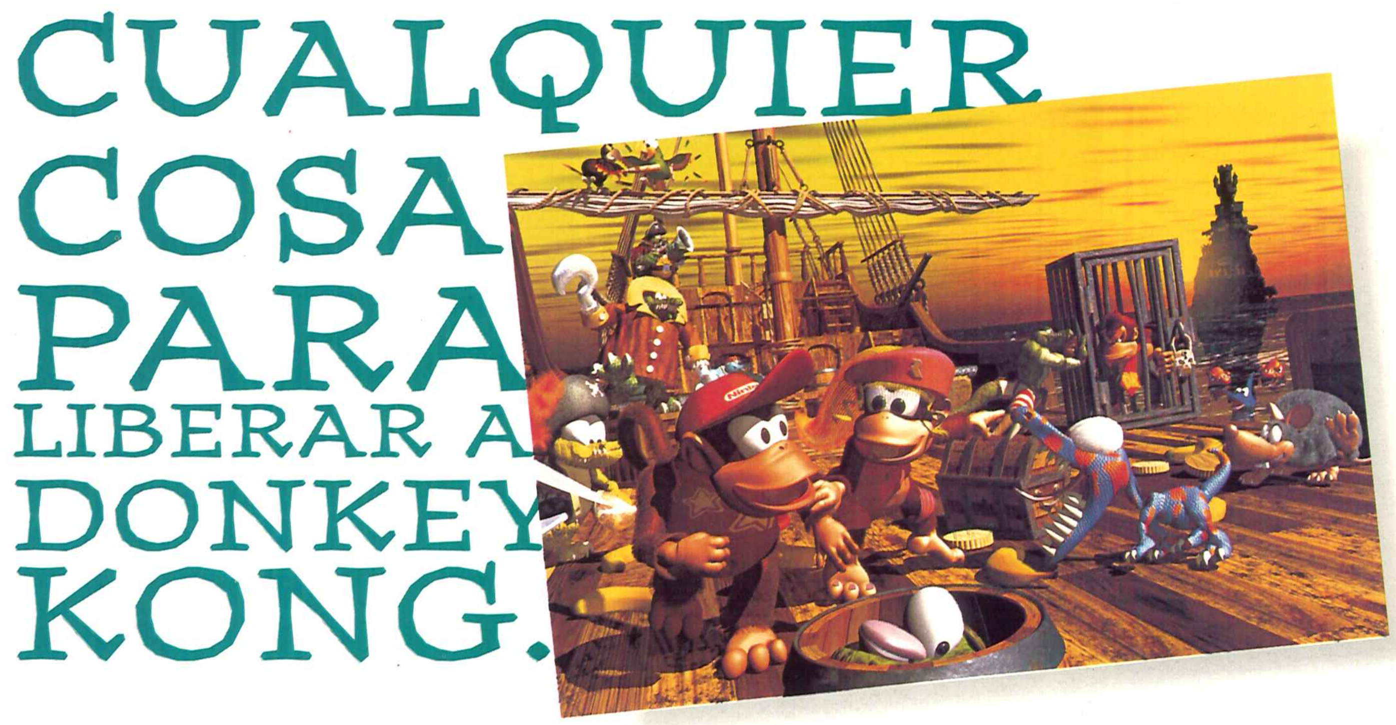
Otra manera de disfrutar con Sonic

A partir de la segunda quincena de marzo podréis encontrar en grandes superficies **"Las aventuras de Sonic, el erizo"**, en vídeo. **Lauren Films** se encargará de distribuir esta colección que constará de **10 vídeos con tres episodios de la serie** en cada uno.

La duración de cada cinta será de unos **74 minutos** y en ellas podréis disfrutar con vuestro personaje preferido, ahora en forma de simpático dibujo animado.



TE ENFRENTARAS A TERRIBLES ENEMIGOS. SUBIRAS A BORDO DEL GALEON PIRATA. DESCUBRIRAS MUNDOS PERDIDOS. CUALQUIER COSA PARA LIBERAR A DONKEY KONG.

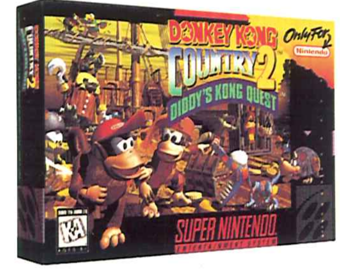


DONKEY KONG COUNTRY 2

LA LEYENDA CONTINUA MAS DIVERTIDA QUE NUNCA.

SI TODAVIA PIENSAS QUE DONKEY KONG COUNTRY 2 NO ES EL JUEGO MAS DIVERTIDO QUE HAS TENIDO EN TUS MANOS, ES QUE NO TIENES NI IDEA DE QUE VA. PONTE MANOS A LA OBRA Y SAL EN BUSCA DEL MITICO GORILA DE NINTENDO JUNTO A DIDDY Y DIXIE, PERO DATE PRISA. TIENES MAS DE 100 NIVELES COMPLETAMENTE NUEVOS CON MAS DIFICULTADES QUE NUNCA, ALUCINANTES ESCENARIOS, NUEVOS PROTAGONISTAS Y UNOS ENEMIGOS QUE VAN A HACER QUE LAS PASES CANUTAS ANTES DE ENCONTRAR A DONKEY KONG. ¡SI LE ENCUENTRAS!

Y POR SI FUERA POCO TAMBIEN PUEDES JUGAR CON DONKEY KONG EN TU GAMEBOY CON LA VERSION QUE HEMOS CREADO PARA LA PORTATIL: DONKEY KONG LAND.





TAPSA



Nintendo España, S.A.
Paseo de la Castellana, 39 - 28046 Madrid

Club Nintendo ¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos, llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

«Alone in the Dark», de Infogrames
El terror toma forma en PlayStation



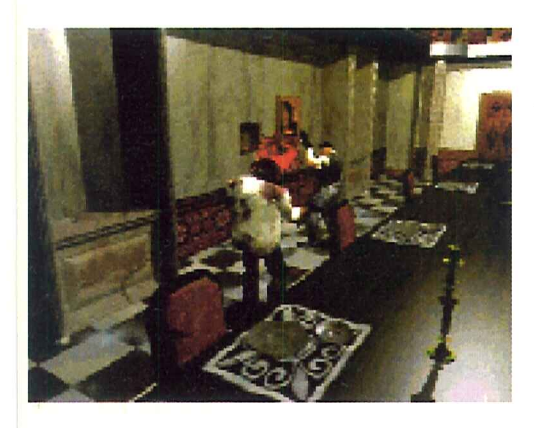


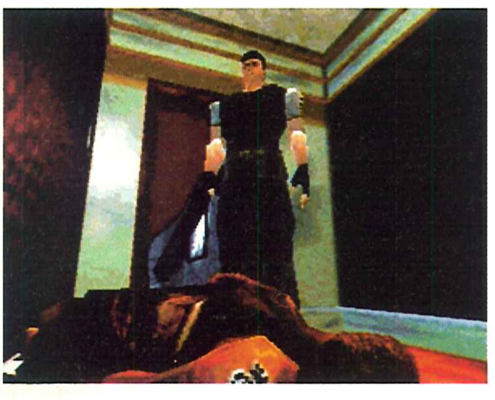
Si os gusta pasar miedo estáis de enhorabuena, ya que la compañía francesa **Infogrames** ha confirmado la realización de la versión para **PlayStation** de su juego estrella **"Alone in the Dark".**

La fecha de salida de este título que tanto éxito ha alcanzado en **PC** aún no está confirmada, pero es muy probable que no lo veamos hasta después del verano.

Lo que sí es seguro es que sus sensacionales **gráficos en 3D y su inquietante atmósfera** conseguirán convertir a este título en una aventura "terriblemente" atractiva para la máquina de **Sony.**

Virgin nos acerca a Capcom
«Resident Evil» llegará en junio a PlayStation





Una de las más curiosas apuestas de **Capcom** para este año, **«Resident Evil»**, verá la luz el próximo mes de Junio en **PlayStation.** Se trata de una terrorífica aventura -el tema está de moda-, que nada tiene que ver con los juegos habituales de esta compañía japonesa y en la que el jugador deberá recorrer una misteriosa mansión en la que podrá encontrarse desde todo tipo de malintencionados animales como pájaros o arañas, hasta zombies que resucitan de sus tumbas.

El juego contará con una impresionante calidad gráfica que incluirá impactantes imágenes generadas por ordenador y numerosas cámaras para seguir la acción, imitando en su conjunto el estilo del clásico de Infogrames del que os acabamos de hablar en esta misma página, **«Alone in the Dark».**

Virgin será la encargada de traer este interesante título a nuestro país.

¿Sabías que...

... GoldStar España, distribuidora de 3DO, es la principal abastecedora en nuestro país de palitos de pescado congelados, conocidos también como patas de cangrejo?

... según los últimos rumores «Doom» será el próximo videojuego en pasar al celuloide de la mano de la Universal?

... el afamado dibujante Moebius, creador del Teniente Blueberry, se encargó de diseñar todos los personajes de «Panzer Dragoon», convertido en el videojuego más caro de la historia?

... Nintendo empezó su carrera en el ocio de entretenimiento fabricando barajas de cartas al estilo Heraclio Fournier?

... SEGA fue fundada en Japón en 1954 por el americano David Rosen que bautizó a su compañía como Service Games Co?. El objetivo era la fabricación de máquinas recreativas y contó como primeros clientes con las bases militares de Estados Unidos en Japón, cosechando gran éxito en este terreno.

... Toriyama, creador de Dragon Ball, ha sido el diseñador de la serie RPG de más éxito en Japón, «Dragon Quest»?

... nuestra editorial, Hobby Press, fue fundada el 23 de febrero de 1881, precisamente el mismo día en el que se produjo el intento de golpe de Estado por parte, entre otros, del coronel Tejero?

Ya tiene fecha definitiva de salida en España.
Nintendo 64 llegará el 30 de octubre

Nintendo 64, nombre definitivo y oficial de la consola que hasta hace poco conocíamos como Ultra 64, será lanzada en toda Europa el próximo día 30 de octubre, según una declaración oficial de Nintendo España.

Las expectativas de venta no pueden ser más favorables para la compañía nipona, quien estima que en el primer año de puesta a la venta en Japón venderá 3 millones de unidades, batiendo todos los récords en el sector de los videojuegos.

La gran demanda de la máquina prevista también en el mercado americano y el consiguiente tiempo de producción de las consolas, llevará su lanzamiento en USA hasta el 30 de septiembre. En Europa y por tanto en España, lo hará justo un mes después.

TWISTED METAL

Matricúlate con PlayStation en la autoescuela más salvaje y devastadora. En "Twisted Metal" no aprenderás normas de circulación. No existen. Pero aprenderás a controlar totalmente tu vehículo o no sobrevivirás. La única regla es esta: sólo gana uno. Recorre las calles de los Angeles del 2010, una ciudad infectada por el gas contaminante en la que los peatones se han extinguido por culpa de conductores como tú. Libera tus peores instintos al volante y lucha. Quizá venzas. Aunque probablemente no te admitirán en ninguna otra autoescuela. Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono 902 102 102. Te esperamos en Expo-Ocio (InforOcio Polis) del 16 al 24 de Marzo.

SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT

Abre tu mente al poder de PlayStation.





Sony estará en Expo-Ocio. *Los días 16 al 24 de marzo se celebrará en Madrid la feria Expo-Ocio 96. En esta edición Sony contará con su propio stand en la sección InforOcioPolis presentando todo tipo de novedades para su consola PlayStation. Juegos como «Ridge Racer Revolution» o «Tekken 2», a parte de alguna que otra sorpresa, estarán esperando a que el público se pase por allí a probarlos.*

¿Un traductor de español?

Nos ha llegado la sorprendente noticia de que entre los diez cartuchos más vendidos en Inglaterra para Game Boy se encuentra uno llamado «Spanish Traslator» que no es otra cosa que un traductor de inglés-español. Alucinante. Ménos comprar traductores y más traducir los juegos.

SNK ya ha empezado a trabajar para Saturn. *Parece que el acuerdo de SNK y Sega va a tener como primer fruto la conversión a Saturn de uno de los títulos más emblemáticos de la compañía de Neo Geo: «King of Fighters». Seguiremos informando.*

Square Soft busca nuevas experiencias. *Square Soft, una compañía ligada hasta ahora en exclusiva a Nintendo ha decidido probar suerte con otros formatos. Ya ha empezado a trabajar en un RPG para PlayStation, si bien ha anunciado su intención de no trabajar para Nintendo 64.*

Más rol para Super Nintendo. *Desde Nintendo España nos ha llegado la noticia de la aparición de nuevos RPG. Aunque aún no hay fecha de salida definitiva, ya podemos adelantar que «Dragon Quest 3» e «Illusion of Time 2» correrán en Super Nintendo. Eso sí, parece que ambos en inglés.*

Un premio "ideal" para Sony España. *Sony España ha recibido por PlayStation el premio a una de las "100 mejores ideas del año" otorgado por la revista Actualidad Económica. PlayStation ha competido con otras 1.800 ideas, resultando premiada junto a otras ideas como la serie "Médico de familia" o la película "El Rey León"*

‹‹Sega Rally›› bate récords.

Según los datos ofrecidos por la agencia británica Gall Up, el título «Sega Rally» ha sido el CD más vendido de la historia en el primer día de su venta, batiendo el récord que hasta entonces poseía «FIFA 96» en su versión para PlayStation. Las ventas de «Sega Rally» supusieron el 74% de los títulos para Saturn y el 13% de CD´s para todos los formatos.

De la mano de Fox Interactive
"La Jungla de Cristal" se hace jugable

La compañía **Fox Interactive** acaba de anunciar en lanzamiento de una trilogía basada en los films protagonizados por **Bruce Willis**, **"Die Hard" 1, 2** y **3,** que aquí en España se han conocido como **"La Jungla de Cristal".**

Cada juego estará basado en una de las partes de la serie y en ellos se abordarán géneros distintos. La primera entrega consistirá en un juego de acción en 3-D, la segunda será un juego de disparo similar a «Virtua Cop» en el que el jugador deberá acabar con los terroristas que han secuestrado el aeropuerto, y, por último, el tercer juego se desarrollará en las calles de Nueva York y en él se combinarán la simulación de conducción con fases tipo "shoot´em up" estratégico.

Acción, desde luego, no le va a faltar a esta serie.



Los usuarios de PlayStation podrán revivir en su consola las aventuras de Bruce Willis en "La Jungla de Cristal"

Se confirman los rumores.
Los mejores juegos de Psygnosis saltan a Saturn.



Ya es oficial. **Sega** ha firmado un acuerdo con **Psygnosis** para la realización de algunos de sus juegos para **Saturn.** Los primeros títulos en dar este sorprendente salto de formato serán **«Wipeout»,** que se espera que esté listo para primeros de abril, y **«Destruction Derby», «3D Lemmings»** y **«Disc World»,** que lo estarán para más avanzado el mismo mes. La reprogramación de **«Wipeout»** está casi finalizada y posiblemente os podremos ofrecer más información en el número próximo.

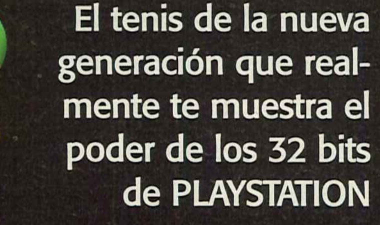
Mail VxC sigue creciendo.
Nuevo centro Mail en Oporto



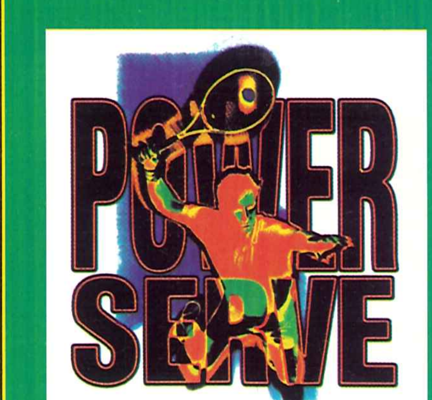
Aspecto del nuevo Centro Mail inaugurado en Oporto.

Tres nuevas tiendas inauguradas en Oporto (Portugal), Valencia y Elche, ratifican a Centro Mail como la tienda especializada en videojuegos más importante no sólo ya de España, sino de toda la península. Y es que la cadena Mail no deja de crecer y crecer...

SI QUIERES... PONERTE EN FORMA




El tenis de la nueva generación que realmente te muestra el poder de los 32 bits de PLAYSTATION










TENER UN AUTÉNTICO SALÓN DE JUEGOS EN CASA

El más divertido y novedoso pinball llega a tu nueva consola, con 4 tableros diferentes





*También en SATURN

ADELANTARTE AL FUTURO

Zero Divide da un paso más en los juego de lucha añadiendo criaturas robóticas, armas y la exclusiva habilidad de moverte por el escenario de lucha. ADVERTENCIA: Este programa contiene una acción ultrarápida, frenética y violenta.



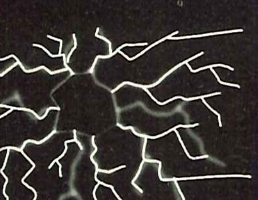





Y VOLVERTE LOCO

Con estos gusanos te lo pasarás de locura. Tu sólo o con 16 amigos a la vez, será todo un acontecimiento.

*También en SATURN GAME BOY Y SUPER NINTENDO







Distribuido por: ArcadiA software, s.a.

SIN NINGUNA DUDA NECESITAS ESTOS JUEGOS PARA TU





Los MEJORES



SATURN

1- **Virtua Fighter 2**
2- Virtua Cop
3- Daytona USA
4- Panzer Dragoon

«Virtua Fighter», -aprovechándose de que «Sega Rally» salió en Enero-, ha "barrido" en este soporte, haciéndose con un 33% de los votos. Le han seguido «Virtua Cop» (20%), «Daytona USA» (13%) y «Panzer Dragoon» (12%).

SUPER NINTENDO

1- **Super Mario World 2**
2- Killer Instinct
3- Donkey Kong Country 2
4- Illusion of Time

Las aventuras de baby Mario han conseguido el 31% de los votos de los usuarios de Super Nintendo, seguido de «Killer Instinct» (26%), «Donkey Kong Country 2» (19%) e «Illusion of Time» (8%).



MEGA DRIVE

1- **Mortal Kombat 3**
2- FIFA Soccer 96
3- EarthWorm Jim 2
4- Theme Park

«Mortal Kombat 3» se ha convertido en el rey de Mega Drive al hacerse con el 28% de los votos. Cerca le ha andado «FIFA 96» con un 22%, mientras que «Earthworm Jim 2» y «Theme Park» obtuvieron un 17% y un 10% respectivamente. El primer título en la lista realizado por la propia Sega, «Comix Zone», se fue a la quinta posición.

MD 32X

1- **Virtua Fighter**
2- Mortal Kombat II
3- FIFA Soccer 96
4- Stellar Assault

Si en Saturn estos luchadores virtuales "barrieron", en MD 32X ha sido un escándalo. Se han hecho nada menos que con un 63% de las preferencias de los usuarios y lejos quedan «Mortal Kombat II» (20%), «FIFA 96» (10%) y «Stellar Assault» (5%).

GAME GEAR

1- **EarthWorm Jim**
2- Micromachines 2
3- FIFA Soccer 96
4- Sonic Labyrinth y Power Rangers 2

Las cosas han andado bastante ajustadas en la portátil de Sega. «Earthworm Jim» se llevó la palma con un 29%, pero cerca le han andado «Micromachines 2» (22%), «FIFA 96» (21%), y «Sonic Labyrinth» y «Power Rangers 2», que han empatado con un 14%.

NEO GEO

1- **King of Fighters 95**
2- Fatal Fury 3
3- Samurai Shodown 2
4- Pulstar

«King of Fighters 95» le ha hecho honor a su nombre obteniendo un 53% de las votaciones. «Fatal Fury 3 » (22%) y «Samuray Shodown» 2» (20%) han quedado bien colocados, mientras que «Pulstar» se ha ido ya a un escaso 4%.



del 95

Por fin llegan los premios más esperados del mundo consolero. Estos son, según vuestras opiniones, los mejores juegos y consolas aparecidos durante el año 95. Enhorabuena a los ganadores y gracias a los cerca de 2.000 lectores que nos habéis hecho llegar vuestras votaciones.

GAME BOY

1- Donkey Kong Land
2- Killer Instinct
3- Street Fighter II
4- Kirby´s Dream Land 2

El gorila de Nintendo se ha adueñado por completo de Game Boy al ser el preferido por el 52% de los usuarios. «Killer Instinct» (21%), «Street Fighter II» (17%) y «Kirby´s Dream land 2» (7%), han sido sus más inmediatos perseguidores.

PLAYSTATION

1- Destruction Derby
2- Toshinden
3- Tekken
4- FIFA Soccer 96

Cumpliendo todos los pronósticos, los usuarios de PlayStation han aupado a «Destruction Derby» hasta lo más alto del podium, otorgándole un 31% de los votos totales. Alejados han quedado «Toshinden» y«Tekken», ambos con un 16%, y «FIFA 96», con un 12%.

MEJOR JUEGO DEL 95

1- Super Mario World 2
2- FIFA Soccer 96
3- Killer Instinct

Al parecer, Mario -aunque sea de bebé-, sigue siendo el rey de las consolas. Al menos el 14% de nuestros lectores están de acuerdo en ello. Muy cerca de él han andado «FIFA 96» y «Killer Instinct», quienes han empatado con un 11%, si bien el título de Electronic Arts ha sacado algún voto más que apenas se refleja en los porcentajes. Enhorabuena, Mario, que disfrutes de tu reinado hasta el próximo año.

MEJOR CONSOLA

1- PlayStation
2- Super Nintendo
3- Saturn

La máquina de Sony ha sido la que ha conseguido el codiciado premio a la Mejor Consola del 95. La lucha ha sido muy dura ya que PlayStation ha obtenido un 34% de los votos frente al 31% de Super Nintendo y al 25% de SegaSaturn, pero al final Sony ha sido quien ha logrado convencer a un mayor número de usuarios de que su máquina es la mejor. Enhorabuena.



AM#2 de Sega reaparece con dos nuevos títulos

¿QUÉ PASÓ CON... AM#2?

Hasta ahora habían sido el buque insignia del Departamento de Desarrollo de Sega. Sin embargo, en el último año se han visto obligados a ceder el protagonismo a sus compañeros de AM#3, grandes triunfadores con «Sega Rally» y «Manx TT». Ahora, en el 96, se preparan para el contrataque, recurriendo nada menos que al mítico Sonic y a la serie Virtua Fighter para recobrar el terreno perdido.




«Sega Sonic Fighting».



«Virtua Fighter Kids»

No es que **AM#2** haya desaparecido del mapa durante el año 95. De hecho, han seguido lanzando muy buenos títulos regularmente, -como es el caso de **«Virtua Striker»**, **«Virtua Cop 2»** y **«Fighting Vipers»**-, y han estado muy centrados en las conversiones para **Saturn** de los sensacionales **«Virtua Cop»** y **«Virtua Fighter 2»**. Pero el apabullante éxito de sus compañeros de **AM#3** con **«Sega Rally»** y ahora con el impresionante **«Manx TT»**, les ha colocado en un segundo plano. Está claro que la gloria se alcanza en los recreativos con títulos auténticamente "rompedores" y aunque los lanzamientos de **AM#2** del pasado año han hecho gala de una contrastada calidad, no han llegado a demostrar la fuerza de las dos joyas del equipo de **Mizuguchi.**

> Junto con el esperadísimo «Virtua Fighter 3», AM#3 prepara para este año el lanzamiento de dos títulos que se presentan como dos auténticas maravillas. Nos referimos a «Sega Sonic Fighting» y «Virtua Fighter Kids».

Pero no hay que olvidar que **AM#2** conoce como nadie el significado del termino "rompedor", ya que ellos fueron quienes revolucionaron el sector a principios de los 90 con el lanzamiento de varios títulos que además de presentar un nuevo concepto de juego, marcaron la pauta a seguir por otras compañías como **Namco**, o de otros departamentos dentro de la propia **Sega** como el ➤

SEGA SONIC FIGHTING
¡SONIC CONVERTIDO EN GUERRERO!

Sin duda, nos encontramos ante **todo un vuelco en la personalidad de la mascota de Sega.** Hasta ahora, habíamos visto a **Sonic** saltando y corriendo a mil por hora, haciendo las funciones de bola de pinball e incluso pilotando coches. Pero nunca habíamos visto a este puercoespín azul participando nada menos que en **un torneo de lucha al estilo «Virtua Fighter»**, acompañado además de sus inseparables **Knuckles** y **Tails.**

«Sega Sonic Fighting» se encuentra tan sólo al 30% de su programación, pero Hobby Consolas ha conseguido averiguar algunos detalles de lo que podremos ver en la máquina definitiva.

El diseño de los personajes no está todavía muy claro y es posible que sufra algunas modificaciones hasta su conclusión final. **Yu Suzuki** tiene previsto crear hasta **ocho personajes para participar en el torneo**, -una cifra habitual en este tipo de juegos-, lo que supone un repertorio lo suficientemente amplio como para que cada jugador pueda elegir un luchador hecho a su medida.

AM#2 está trabajando, además de en Sonic y en sus compañeros habituales, en la creación de algunos personajes originales, entre los que destaca una especie de **Sonic metálico.**

En cuanto a los escenarios, AM#2 seguirá la línea habitual de los anteriores Sonic, de hecho, al menos dos decorados clásicos del juego **«Sonic 2»** -"The Garden Stage" y "The Casino Pinball"-, serán recuperados para este programa, aunque en esta ocasión bajo un sorprendente aspecto tridimensional.

Pero la característica más destacable de este juego será la capacidad de todos los personaje de sufrir transformaciones en cualquier momento del juego, utilizando diferentes técnicas de **"morphing",** algo así como lo que vimos en la película "Terminator 2", aunque salvando las distancias, claro. Los personajes podrán cambiar el aspecto de su cuerpo o su cabeza y utilizar estas habilidades para atacar a sus rivales. Todo un lujo que parece puede convertirse en un práctica habitual en los futuros juegos realizados en Japón.

Sonic se enfrentará a uno de sus enemigos habituales, el "rasta" Knuckles.



Sega ha anunciado que, a pesar de tratarse de un juego de lucha, en «Sega Sonic Fighting» se potenciará enormemente el aspecto cómico.

¿«SEGA SONIC FIGHTING» Y «VIRTUA FIGHTER KIDS» EN SATURN?

Sega todavía no se ha pronunciado al respecto, pero toda hace pensar que estos dos juegos podrían ser convertidos en un breve plazo de tiempo a Saturn. La razón es muy sencilla : AM#2 ha utilizado para ambos programas un repertorio de herramientas muy similares a las que se utilizan en la programación de los juegos de Saturn, de modo que sería factible realizar unas conversiones relativamente rápidas y bastante fieles al original.

No está de más que los desarrolladores empiecen a pensar en las posibles conversiones para Saturn cuando programan sus juegos arcade.

VIRTUA FIGHTER KIDS
LA OTRA CARA DE AKIRA Y SUS MUCHACHOS

Los personajes de «Virtua Fighter» sufrirán un viaje en el tiempo y se nos presentarán tal y como eran en su infancia. ¿Divertido, verdad?

Como parece que no está nada claro que podamos llegar a ver nada nuevo acerca de **«Virtua Fighter 3»** en los próximos meses, **AM#2** sigue en su política de lanzar nuevas versiones de la serie para calmar la sed de los millones de admiradores de este torneo.

Hace poco tiempo se presentó en Japón un nuevo título llamado **«Virtua Fighter 2.1»**, con algunos retoques en la jugabilidad y la inclusión del jefe final Dural como luchador elegible. Pero lo más curioso es que en el próximo **AOU Show** se presentará este sorprendente **«Virtua Fighter Kids»,** una versión completamente innovadora que el señor **Suzuki** se ha sacado de la manga y que presentará muchísimas más sorpresas que el mencionado "2.1".

El juego se encuentra aproximadamente al 20% de su programación, pero ya sabemos que el objetivo principal de AM#2 es **desdramatizar un poco el torneo y dotarle de cierto sentido del humor.** Por esta razón, están trabajando en el diseño de unos escenarios con bastantes elementos cómicos y que posiblemente contendrán algunas sorpresas que podrán interactuar con los luchadores en cualquier momento de combate. Pero lo más importante es el espectacular cambio de "look" de los personajes, que además de **retornar a su más tierna infancia,** cobrarán un aspecto entre la caricatura y el manga, con el simpático resultado que podéis ver en estas imágenes.

Sega pretende con este juego alcanzar a un público más infantil, aunque esto no es óbice para que jugadores de todas las edades puedan disfrutar con las excelencias del juego. Parece confirmado que **todos los apartados relacionados con golpes, combinaciones y movimientos no cambiarán con respecto a la versión original,** y por tanto ningún jugador tendrá que aprenderse un nuevo repertorio. Desde luego, AM#2 ha acertado de pleno con esta simpática versión que engrandecerá aún más a este mito jugable.





El aspecto que presentará este juego será súper simpático, pero los movimientos y golpes de estos pequeños luchadores permanecerán intactos con respecto a las versiones "mayores" de «Virtua Fighter».

➤ mencionado **AM#3**. Nos estamos refiriendo, lógicamente, a los **«Virtua Racing»**, **«Virtua Fighter»** y **«Daytona»,** auténticos pioneros de la nueva era de la máquinas arcade.

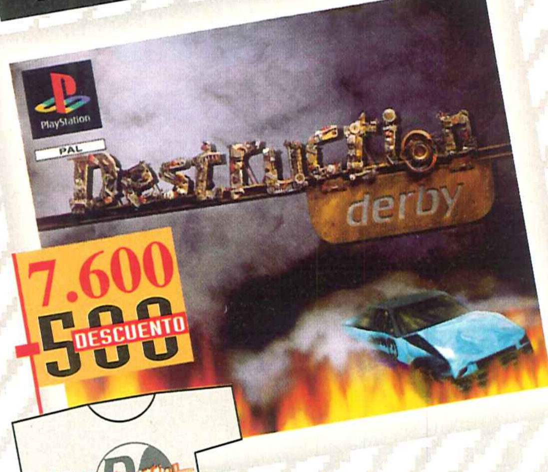
El caso es que **Yu Suzuki** y sus muchachos tienen que haber echado de menos durante el año pasado la popularidad y el éxito que supone lanzar un bombazo de esas características. Por eso, su estrategia para este año que acaba de empezar será mucho más agresiva.

De momento, van a ser los protagonistas de la próxima feria de las recreativas en Japón, el prestigioso **"AOU Show"** (cuya edición pasada fue acaparada por **AM#3**), con la presentación de dos nuevos juegos: **«Sega Sonic Fighting»** y **«Virtua Fighter Kids»**, ambos en versión arcade, y también con la versión para **Saturn** de su recién estrenado **«Fighting Vipers».**

Claro que en la mente de los japoneses también hay muchas esperanzas de que por fin **AM#2** se digne a presentar las primeras imágenes de **«Virtua Fighter 3».** Nadie ha desmentido ni confirmado aún si será en este **AOU Show** que se celebrará a finales de este mes o en la próxima feria de Octubre cuando se realice la presentación oficial de este juego. Pero lo que sí es seguro es que la tercera parte del mejor juego de lucha de todos los tiempos es el as que **AM#2** guarda en su manga para impresionar este año a medio mundo.



DESTRUCTION DERBY



7.600
500 DESCUENTO

Disfruta de cuatro tipos de carreras llenas de acción, cada una con su propio reglamento y tácticas. Prueba la carrera "Derby". Llama a unos cuantos amigos, dale a tope al acelerador y destroza tu coche...

ASSAULT RIGS



6.990
500 DESCUENTO

"Assault Rigs" es el conflicto ciberespacial del futuro: una zona de combate informatizada en la que carruajes virtuales se disputan el dominio de un campo de batalla. ¡Haz saltar a tus rivales por los ciberaires! A no ser que ellos te encuentren a ti primero...

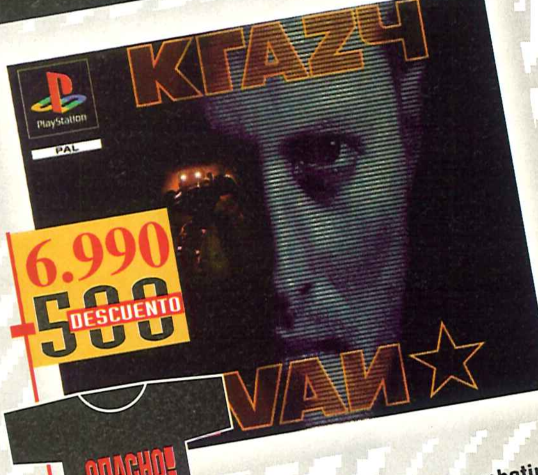
WIPE OUT



7.600
500 DESCUENTO

Año 2.052. Las carreras anti-gravedad se han convertido en el deporte más importante del mundo, las pistas se extienden por todos los rincones. Se trata de una competición a muerte. ¿Estás preparado para competir en la liga de carreras F3600?

KRAZY IVAN



6.990
500 DESCUENTO

Entra en las arenas para combatir al enemigo y posteriormente destruye los cinco campos de energía. Cuentas con la armadura mecánica Cosaco de Acero MV-58A. Usala en la lucha por el bien. El futuro está en tus manos...

Oye!, mira qué oferta

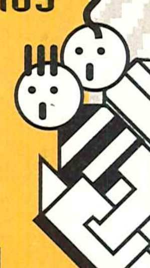
CENTRO MAIL

En los Centros Mail encontrarás

CAMISETAS EXCLUSIVAS

Y como siempre, los mejores precios





Centro Mail te ofrece 4 juegos con el poder de **PLAYSTATION**

con un **SUPERDESCUENTO** de **500 PTS** y **una camiseta DE REGALO**

Para beneficiarte de esta oferta recorta este cupón-descuento (o una fotocopia) y preséntalo en tu Centro Mail más próximo. Si lo prefieres haz tu pedido por correo enviándonos el cupón.



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SOLO 500 PTAS.*
ENVIO POR CORREO 300 PTAS.

* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA (BALEARES 1000 PTS)

TEL: (91)380 28 92 / FAX: (91)380 34 49

Recorta y envía este cupón a: Centro Mail. Sta Mª de la Cabeza, 1. 28045 Madrid.

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DIRECCION COMPLETA ....

POBLACION .... PROVINCIA ....

TELEFONO .... C.P. ....

Nº CLIENTE .... NUEVO CLIENTE ☐

PRODUCTOS PEDIDOS	PRECIO	DESCUENTO	TOTAL
☐ DESTRUCTION DERBY	7.600	500	7.100
☐ WIPE OUT	7.600	500	7.100
☐ KRAZY IVAN	6.990	500	6.490
☐ ASSAULT RIGS	6.990	500	6.490

☐ ENVIO POR SERVIPACK CONTRARREMBOLSO

☐ ENVIO POR CORREO CONTRARREMBOLSO

GASTOS DE ENVIO ....

TOTAL ....



CUPON-DESCUENTO





Por Nicolas de Costanzo

LEGEND of THOR

Otro clásico que quiere dar el salto

Formato: **SEGASATURN** - Compañía: **SEGA**

Sega parece dispuesta a trasladar a su nueva máquina muchos de sus éxitos en Mega Drive. Si además es un juego de rol que propone millones de posibilidades a poco que le den unos cuantos bits de regalo, la conversión parece casi obligada. Este es el caso de «Legend of Thor», o «Story of Thor» como se llamó en España, un programa que los usuarios de Mega Drive recordarán como uno de los regalos de mayor originalidad y calidad que la compañía de Sonic ha hecho a sus clientes.

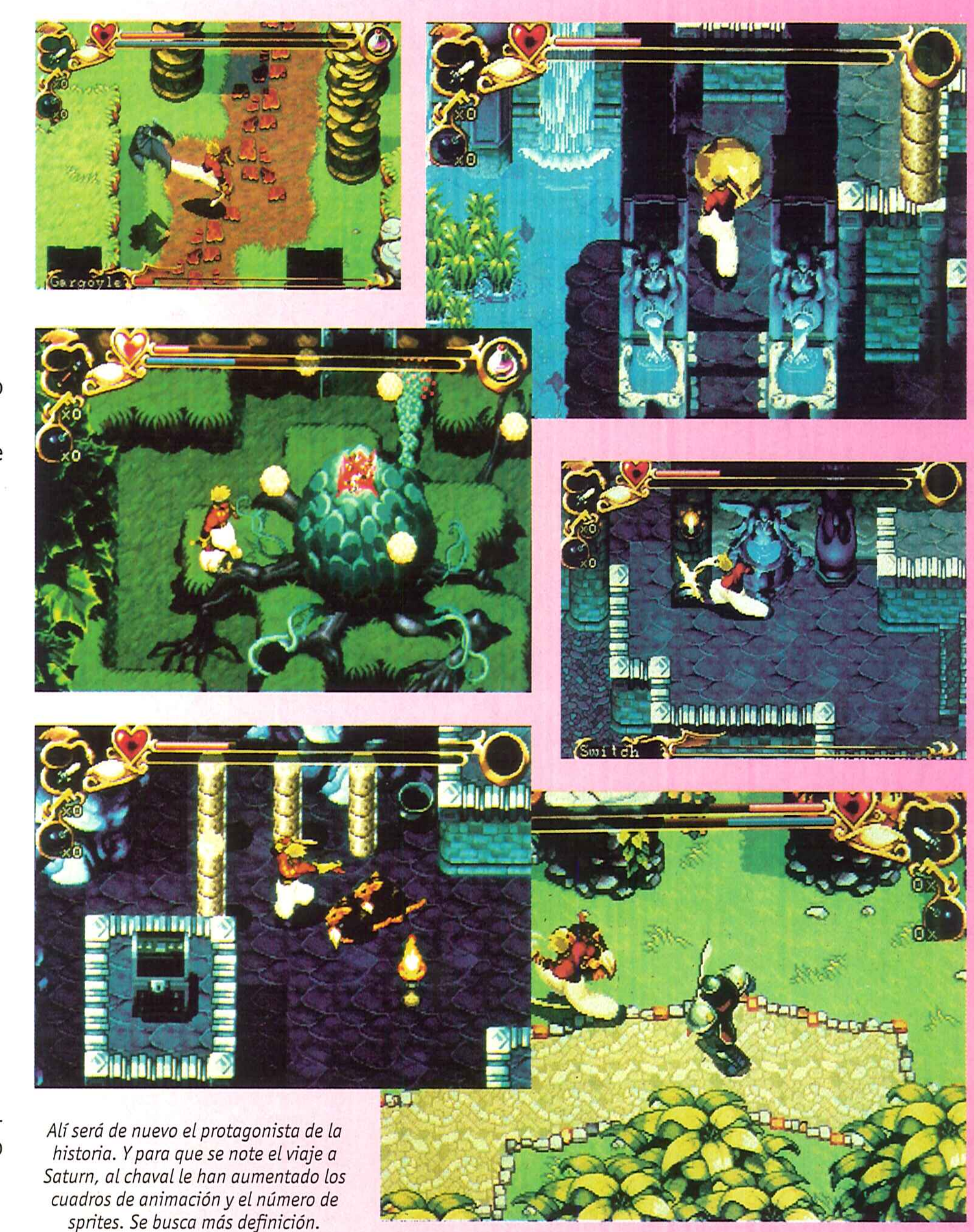
Sega se encuentra en pleno proceso de programación del juego, aproximadamente al 50%, pero esta revista ya sabe algunas de las novedades que deparará esta nueva versión. Por ejemplo, que su protagonista seguirá siendo Alí, (León en Japón), y que tendrá un aspecto físico muy parecido al que vimos en Mega Drive, aunque quizá cuente con más cuadros de animación y un tamaño mayor.

Al igual que en la primera parte, Alí no estará solo, y en el juego veremos aparecer a todo tipo de personajes, como Shade, que ayudará a Alí en todas sus batallas; Dytto, un doctor capaz de crear pequeños tifones; Bawu, una planta carnívora; o Efreet, un luchador dispuesto a plantar cara al más pintado. Con todo, serán dos los personajes que tendrán más relevancia en esta nueva versión: el dragón metálico Brass, y el extraño Airl.

En el argumento, volveremos a encontrarnos con la interminable lucha entre el brazalete dorado y el plateado, es decir, entre los descendientes del rey Lehar y los del malvado Agito.

Sega ha confirmado que todo el juego contará con un sorprendente entorno 3-D en el que los escenarios cobrarán protagonismo por su excelente acabado y donde, una vez más, destacará el aspecto y el movimiento de todos los personajes que aparecen.

Asegura Sega que la jugabilidad de este «Legend of Thor» alcanzará cotas impresionantes. Ahora hace falta ver si, al igual que en Mega Drive, podremos contar en nuestro país con una versión en castellano en cuanto se produzca el lanzamiento.



Alí será de nuevo el protagonista de la historia. Y para que se note el viaje a Saturn, al chaval le han aumentado los cuadros de animación y el número de sprites. Se busca más definición.

PANZER DRAGOON 2

La gran promesa

Formato: SEGASATURN - Compañía: SEGA











«Panzer Dragoon» es uno de los pocos juegos originales y de auténtica calidad que han aterrizado en Saturn. Tal fue el empeño que puso Sega en este título, que al final se convirtió en uno de los más caros que jamás haya programado la compañía japonesa. No nos extraña entonces, que ahora hayan decidido lanzar una secuela que vuelva a impregnar de magia unos circuitos saturados de coches, lucha y deporte.

Aunque aún se encuentra en fase de desarrollo, ya podemos deciros que la línea de «Panzer Dragoon 2» será similar a la de la primera parte: un dragón y su jinete enfrentados a un extraño ejército en un planeta desconocido. Pero ahí se acabarán los parecidos. Sega tiene preparadas muchas novedades para esta secuela, empezando por el personaje principal, que no será el mismo de la anterior aventura sino un joven llamado Randy Janjak. Este individuo, al que nosotros conoceremos con 14 años, irá creciendo a lo largo del juego. Y lo mismo sucederá con el dragón Raguy: al principio solo podrá caminar, y poco a poco aprenderá a dar saltos, hasta que finalmente logre volar. Incluso en el aire, irá perfeccionando su técnica de vuelo progresivamente.

Otra de las novedades de esta segunda entrega llegará en el control del dragón. Ahora, además de sus movimientos y los giros de 360 grados, podremos controlar su velocidad de vuelo.

Estas imágenes pertenecen a la intro del juego. A pesar de su 'formato estático', ya se puede atisbar el empeño gráfico que está poniendo Sega en el asunto. Quieren sorprender aun más.

Sega también está trabajando para ofrecer un nivel gráfico muy superior al de la primera parte, tanto en el diseño de los protagonistas y sus enemigos, como en todo lo referente a los escenarios.

RETURN to ZORK

Una aventura con sabor a Hollywood

Formato: SEGASATURN - Compañía: Activision

El juego combina gráficos en 3-D con sonidos e imágenes reales. En la grabación de estas imágenes han intervenido estrellas de Hollywood... pero no sabíamos que fueran tan poco agraciados como el personaje en pantalla.

Los usuarios nipones de Saturn ya pueden disfrutar de una de las aventuras gráficas con más prestigio en el mundillo. Se trata de «Return to Zork», un título que desde su lanzamiento sobre PC en 1993 ha vendido más de un millón de copias.

La compañía responsable de esta joya es Activision, conocida por su sabiduría a la hora de combinar diferentes elementos en un mismo juego. Y es que en «Return to Zork», como ya sabrán quienes lo conozcan, se mezcla la aventura clásica sobre gráficos en 3-D, con más de una hora de diálogo e imágenes reales, sin que ello impida que en cualquier momento puedan aparecer puzzles u otros soprendentes elementos que sortear. Por cierto, que para las imágenes de video, Activision ha recurrido a actores profesionales como Jason Hervey (de «Aquellos maravillosos años») y Robin Lively (de «Twin Peaks»).

Según el equipo de programación, los jugadores podrán disfrutar de imágenes a todo color (24 bit), 'full motion video', y una "vertiginosa jugabilidad que proporcionará al jugador un control constante sobre la acción".

Y para que no falte de nada, un argumento de los que quitan el hipo: El Gran Imperio Subterráneo de Zork fue destruido, y todos sus diabólicos magos dispersados. Pero 700 años más tarde, las fuerzas de la oscuridad regresan de su exilio, y el caos se cierne sobre todos los humanos. El objetivo del jugador será salvar a la raza humana de los malvados magos, recorriendo infinidad de parajes, recogiendo objetos, enfrentándose a diabólicos puzzles y prestando mucha atención a todas las pistas que puedan proporcionarle los personajes que se encuentre a su paso. Como veis, se trata de un prometedor título que veremos cuándo y en qué condiciones llega (traducido o no) a nuestro país.

Romance IV of the Three Kingdoms

¿Dispuestos a gobernar un imperio?

Formato: SEGASATURN - Compañía: Koei



Koei pone a vuestro alcance el control de un inmenso imperio, el Chino, en mitad de una oscura época conocida como "Three Kingdoms". En «Romance IV...» tendremos la tarea de organizar, gobernar y dirigir ese inmenso imperio. ¿Cómo? Pues con mucha paciencia, y haciendo gala de vuestras mejores dotes diplomáticas.

Concebido como un "simulador estratégico", a caballo entre «Theme Park», «Dune» y «Megalomania», el compacto nos invita a jugar desde el 'gobierno': administrar la economía del imperio, organizar los ejércitos, negociar con los enemigos, hasta luchar contra quienes se opongan a nuestra política.

Estos juegos son conocidos en Japón por "simuladores de dios", y son más propios de los ordenadores PC, aunque se están poniendo de moda con el auge de los nuevos formatos. Con todo, es muy improbable que llegue a nuestro país.

Street Fighter Alpha 2

¿La entrega definitiva?

Formato: ARCADE - Compañía: Capcom

Capcom acaba de lanzar en los salones japoneses una 'beta' de «Street Fighter Alpha 2», la segunda parte de la versión de SF que está ahora mismo más de moda.

Esta secuela presenta novedades en todos los apartados de juego. Por ejemplo, el número de luchadores elegibles ha aumentado hasta 18: a los protagonistas de la primera parte se les han unido los jefes finales (Bison, Dan y Akuma); Gen, del primer SF; Rolento, de «Final Fight»; Dalshim y Zangief, de «SF II»; y Sakura, una nueva luchadora que emplea una técnica de lucha parecida a la de Ryu. Se rumorea que Blanka y Guile también podrían regresar a la escena.

Los luchadores cuentan ahora con un nuevo tipo de "combo", llamado "custom combos", y con la posibilidad de cambiar su estilo de lucha durante el juego.

«SF Alpha 2» incluye un nuevo set de escenarios, completamente rediseñados, y una inusitada sensación de profundidad.



La llegada a Japón de este juego, aun en versión beta, ha sido tan sorprendente, que de momento sólo contamos con esta pantalla de selección de personajes que hemos conseguido vía internet. Aquí podéis apreciar el espectacular incremento en el plantel de luchadores.

Así es por dentro la mejor compañía de software europea

Psygnosis nos abrió sus puertas



Durante los días 8 y 9 de febrero Psygnosis invitó a sus oficinas a toda la prensa europea con el fin de presentar, entre otros, su nuevo simulador de fútbol «Adidas Power Soccer». La presentación de este juego no fue más que una excusa para mostrarle al mundo el potencial de esta compañía que ha sido, sin duda, uno de los valuartes más importantes para el éxito de la máquina de Sony.

En Europa no hay otra compañía de desarrollo con el potencial de Psygnosis. Su fusión con Sony puso a su alcance una fuente inagotable de recursos que han sabido aprovechar a las mil maravillas para ofrecer producto de alta calidad y éxito contrastado.

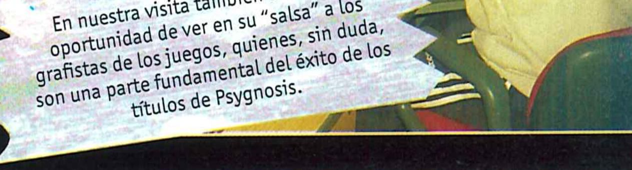
Lo que Sony necesitaba era una compañía de desarrollo de gran experiencia que sirviera de base para el lanzamiento de su sistema de 32 bits, PlayStation. Psygnosis cumplía esas expectativas sobradamente y había demostrado saber innovar en todos sus productos.

No hay duda que gran parte del éxito cosechado por PlayStation ha provenido de juegos de la calidad de «Wipeout» o «Destruction Derby» que desde el primer momento captaron y cautivaron la atención del público. Por supuesto, no bastaba con encandilar la primera vez, había además que conseguir continuidad. Los siguientes lanzamientos de Psygnosis han confirmado la calidad de la compañía, pero el futuro se presenta todavía más prometedor. Al menos así lo demuestran sus próximos lanzamientos. De ellos y de la historia de esta compañía, os hablamos a continuación.



Trabajar jugando

Estos chicos que aquí veis se ganan la vida jugando todo el día sin parar. Pertenecen al Departamento de Testeo de Psygnosis y su misión es comprobar si los juegos no presentan ningún tipo de error en su desarrollo. No está mal el trabajito, ¿verdad?



Ilustradores ilustres

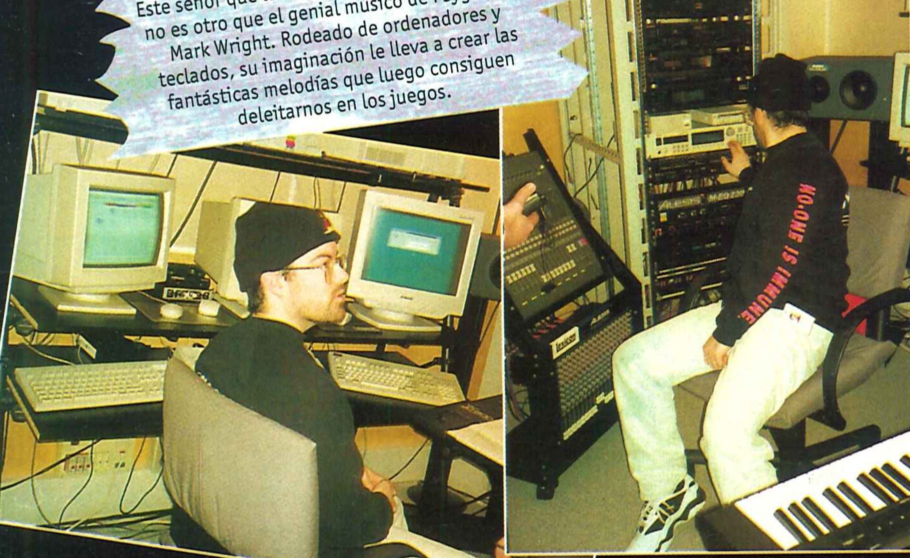
En nuestra visita también tuvimos la oportunidad de ver en su "salsa" a los grafistas de los juegos, quienes, sin duda, son una parte fundamental del éxito de los títulos de Psygnosis.

Programadores: la base del éxito

Psygnosis ha conseguido hacerse con los servicios de algunos de los mejores equipos de programación de Europa. Millenium, creadores de «Defcon 5» y a quienes vemos en las fotos, son un buen ejemplo de ello..

¡Que suene la música!

Este señor que luce un práctico gorrito de lana no es otro que el genial músico de Psygnosis, Mark Wright. Rodeado de ordenadores y teclados, su imaginación le lleva a crear las fantásticas melodías que luego consiguen deleitarnos en los juegos.



El término griego "Gnosis" significa "saber"

Y estos señores saben mucho de juegos. Fundada en 1984 por Ian Hetheringon y Jonathan Ellis, Psygnosis se ha forjado la reputación de ser una de las más innovadoras empresas de desarrollo del mundo.

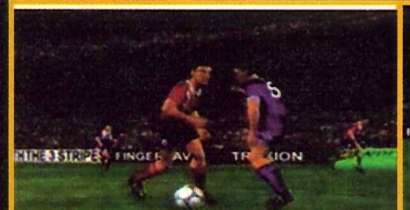
1984: *Nace Psygnosis en Stonecutters Cottage, con una plantilla de 2 personas.*
1991: *Lanzan* ***Lemmings****, un juego que captó la atención del mundo entero y se convirtió en el más vendido de todos los tiempos.*
1992: *Es la primera compañía de entretenimiento en recibir el premio de la Reina de Inglaterra por logros de exportación de productos británicos.*
1993: *Es adquirida por Sony como abanderada de su nueva compañía europea Sony Electronic Publisher. Con el acceso a los amplios recursos de Sony, este tandem logró el marco ideal de trabajo para producir juegos de alta tecnología.*
1995: *Psygnosis lanza más de 10 juegos para PlayStation, incluyendo éxitos como «Destruction Derby», «Wipeout» o «Discworld».*





Ian Hetheringon y Jonathan Ellis, fundadores de Psygnosis.

Psygnosis tiene ahora ***250 empleados*** *con oficinas en* ***USA, Reino Unido y otros paises europeos.*** *Trabajando con unos* ***30 equipos de desarrollo*** *en todo el mundo y con* ***6 equipos de programación internos****, es ahora la mayor compañía de software de Europa, especializándose en la producción para PlayStation y PC CD ROM, aunque ahora está comenzando a trabajar también para Saturn.*









'96 adidas power soccer

Con la garantía de dos grandes

Será en Mayo cuando Psygnosis nos ofrezca la posibilidad de disfrutar de su simulador **«Adidas Power Soccer» en PlayStation.** Según sus creadores, este título será *"el mejor juego de fútbol para PlayStation"* y según Adidas, sus patrocinadores, *"será el mejor simulador del 96"*. Claro, ¿qué van a decir ellos?. Pero lo cierto es que si nos fiamos de los datos y de lo poco que hemos podido ver con nuestros propios ojos, **«Adidas Power Soccer»** podrá competir sin duda por el premio al mejor simulador del año.

De entrada, el juego nos ofrecerá dos modos de juego: **la simulación y el arcade.** En la primera opción el tema será bastante real e incluso los jugadores se cansarán o tendrán malas rachas, siendo necesario sustituirles durante el transcurso de los partidos; en el modo arcade, sin embargo, todo será jugar y jugar, sin más preocupación que la de divertirse a tope. En cualquier caso, disfrutaremos de un apartado gráfico espectacular que se está cuidando con mucho esmero, buscando el mayor parecido con las acciones reales de los futbolistas y que llegarán incluso a permitirnos realizar algunos curiosos movimientos especiales como la famosa "Mano de Dios" de Maradona o super tiros "Predator" de extraordinaria potencia.

A parte de incluir ligas nacionales, **«Adidas Power Soccer»** contará con un equipo formado por las mejores estrellas del mundo.

Otro atractivo del juego afectará al sonido, ya que disfrutaremos del mismo ambiente que en un campo de fútbol real: se oirán los cánticos del público, las voces de los jugadores y hasta alguna que otra palabra "fuertecilla".



«Adidas Power Soccer» Tournament Day»

El hecho de que la sede de Psygnosis esté situada en Liverpool les ofreció la extraordinaria oportunidad de presentar «Adidas Power Soccer» a la prensa especializada en una de las ciudades consideradas como "cuna" del fútbol.

Psygnosis alquiló para la ocasión el campo de entrenamiento del mismísimo Liverpool F.C. y allí organizaron una liguilla en la que participamos diferentes equipos formador por miembros de la prensa internacional.

El equipo finalista -Inglaterra, ¡cómo no!-, se enfrentó con un combinado de viejas glorias del Liverpool, Manchester y Everton. Por desgracia, los españoles, -que hicimos equipo con los italianos-, no llegamos muy lejos en el torneo. En fin, estábamos cansados... el viaje... la concentración... bueno, hicimos lo que pudimos.



Nos habla Dominique Biehler, "«Adidas Power Soccer»

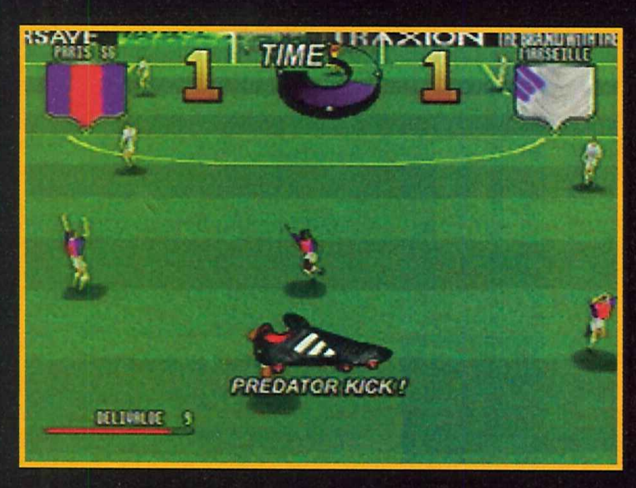
H.C- ¿Cuáles son las principales características técnicas de «Adidas Power Soccer»?

DB- Lo más importante son las técnicas de captura de imágenes en movimiento y la generación de imágenes en 3D en tiempo real. Se consiguen efectos muy realistas.

H.C- ¿Qué resaltarías como lo más novedoso de «Adidas Power Soccer»?

DB-La tridimensionalidad del juego y las 120 animaciones con las que se ha dotado a los jugadores.

H.C- ¿Cuál creéis que puede ser el aspecto más atractivo para los usuarios?



La faceta puramente arcade del juego nos permitirá efectuar "golpes especiales" como este potente y rompedor Predator Kick.





responsable del proyecto no tiene rival"

DB-Es un simulador muy divertido, se juega fácilmente y cuenta con un modo arcade en el que no hay que preocuparse de nada más que de meter gol.

H.C- ¿Qué parte del juego os ha dado mayor trabajo?

DB-Conseguir que con tantas animaciones y con un entorno tridimensional en tiempo real el juego resultase tan jugable como es.

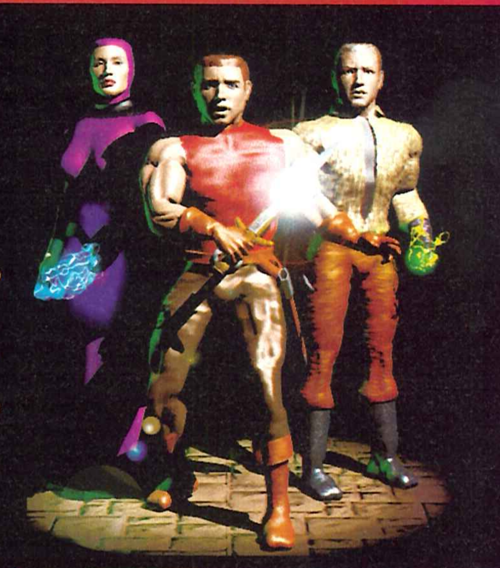
H.C- ¿A quién consideráis el principal rival de «Adidas Power Soccer»?

DB- Ahora mismo no tiene rival.

Chronicles of the Sword.

Una aventura sobrecogedora

«Chronicles of the Sword» es una aventura de impresionantes gráficos y absorbente desarrollo que tendremos en España entre mayo y junio totalmente traducida. Nadie mejor que su programador, Kevin Pulner, para sumergirnos de lleno en la nueva experiencia de las leyendas de Camelot.



Hobby Consolas- ¿Cuánto tiempo lleváis trabajando en el proyecto?

Kevin Pulner- Más o menos en un año.

HC- Cuando empezasteis a desarrollar el juego, ¿se pensó en PlayStation o en otro soporte?

KP- Siempre entendimos que el juego iba a estar en PlayStation y PC. Tuvimos que planear todo cuidadosamente desde el principio para asegurarnos de que podríamos encajarlo en la memoria de PlayStation. Queríamos que este juego pusiera de manifiesto realmente las posibilidades de la consola. No sólo la capacidad para generar polígonos en 3D, sino también el manejo de sprites en alta resolución.

HC-¿Qué fuente habéis consultado para crear la Leyenda del Rey Arturo?

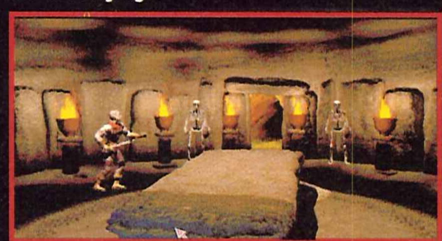
KP- Tuvimos que leer muchos libros, demasiados para citarlos todos: algo así como 30 ó 40 en total. Las leyendas son increíblemente variadas y hasta se contradicen unas a otras. Originalmente pensamos regresar a las historias más primitivas, pero éstas no incluían algunos de los elementos que la gente espera ver. Lancelot y Camelot sólo aparecen en las leyendas más recientes, ¡y no podíamos crear una historia sobre el Rey Arturo sin Camelot! Al final decidimos utilizar el libro de Mallory "Morte d´Arthur", como base para nuestro mundo.

HC- ¿Qué problemas encontrásteis a la hora de llevar a un juego las leyendas de Arturo?

KP- La dificultad más importante era que si el jugador sabía una leyenda en particular y nosotros teníamos que basarnos en ella para crear el juego, entonces tendríamos que aumentar la dificultad de forma que siguiera constituyendo un reto. Esto hubiera puesto las cosas doblemente difíciles para los jugadores que no conocieran esa leyenda.

Lo que hicimos al final fue situar la historia en los primeros días de Camelot, con las leyendas ocurriendo alrededor del jugador, pero sin que ninguna de ellas influya en lo que se hace.

HC-Cuáles son las principales características técnicas del juego?





KP- El juego cuenta con 32.768 colores sobre una pantalla de alta resolución. Se ha comprimido en dos discos. Todas las voces son de actores profesionales y se ha utilizado el CD para obtener la mejor calidad posible de reproducción. Mucho mejor que las "rayadas" voces digitalizadas con las que estaréis más familiarizados. También hay más de 200 MegaBytes de secuencias animadas comprimidas y miles de frames para la animación de cada personaje.

HC-¿Hasta qué punto influirá el despliegue gráfico en el desarrollo de la aventura?

KP- No tiene porqué influir, el único problema potencial era que una alta resolución en pantalla usa cuatro veces más memoria y debido a que hay tantos datos podríamos haber tenido tiempos de carga bastante largos entre localizaciones. Hemos trabajado muy duro en este problema y lo hemos solucionado con una buena muy buena compresión.

HC- ¿Crees que las aventuras gráficas tienen suficiente tirón entre los usuarios de consolas?

KP- Creo que en el pasado las distribuidoras y la prensa le decían a los usuarios de consolas que no les iban a gustar las aventuras, lo que provocó que los programadores evitaran hacer aventuras para consolas. Espero que las nuevas series de juegos hagan ver a los usuarios lo que se habían estado perdiendo.

Cuatro nuevos compactos para PlayStation y Saturn.

CORE

Creatividad británica al servicio de la Nueva Generación

Core es una de las compañías europeas que más se ha comprometido con la Nueva Generación de consolas. Tras su aclamado «Thunderhawk 2» y su inminente «Shellshock», presentará a lo largo de los próximos meses otros compactos entre los que destacan títulos como «Virtual Golf», «Blam, Machinehead», «Swagman» y «Tomb Riders».

Con estos juegos se nos ofrecerá la posibilidad de practicar el deporte de Ballesteros, pilotar una nave espacial, recorrer un mundo de pesadilla o visitar las tumbas y mausoleos más famosos del mundo.

Si queréis conocer algo más sobre estos juegos, no os perdáis estas páginas.

VIRTUAL GOLF

Arcade con aire de simulación. Según palabras de **Richard Barclay**, (uno de los máximos responsables de Core, que visitó recientemente nuestra redacción), **«Virtual Golf»** será *"un videojuego, no un simulador"*. Con esta frase ya podemos hacernos una idea de que lo que vamos a encontrarnos en este título será sobre todo **un compacto muy jugable**, que se verá reforzado con un aporte extra de **gráficos renderizados** mediante estaciones Silicon Graphics.

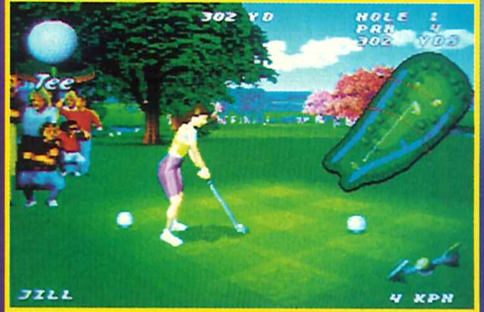
El estilo de juego estará muy cercano al de un arcade, sin obligarnos a ejecutar ningún tipo de complicadas maniobras para conseguir meter la pelotita en el hoyo. Y lo más importante: **el despliegue de efectos visuales**, que los tiene, no impedirá que el desarrollo de los partidos resulte rápido, ameno y, sobre todo, muy sencillo.

«Virtual Golf» se pondrá a la venta en abril en sus dos versiones para **Saturn** y **PlayStation**.









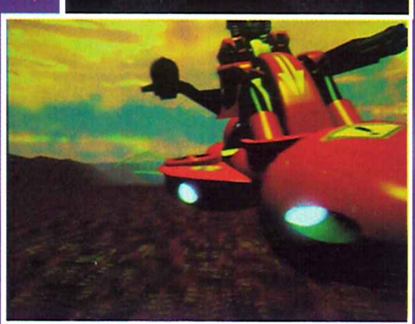


BLAM: Machinehead

La ciencia ficción se viste de estrategia. Un caótico futuro dominado por la industria y las máquinas servirá de escenario para que Core nos sumerge de lleno en una curiosa aventura donde **el "shoot'em up" comparte protagonismo con la estrategia.**

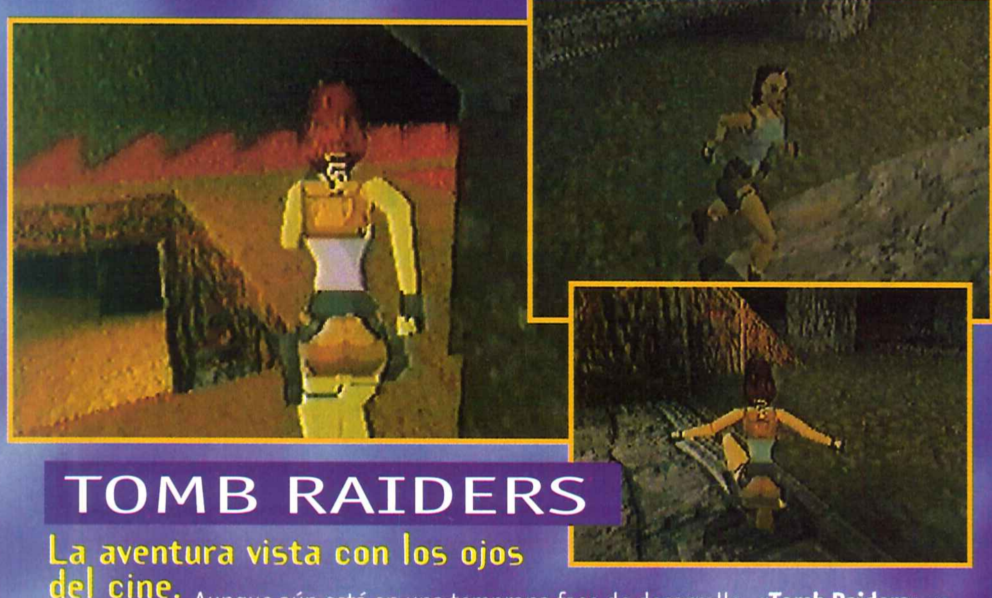


Sin obligarnos a seguir un guión fijo **«Blam»** se desmarcará de la estrategia pura y dura con unas impresionantes fases de **arcade en perspectiva subjetiva.** Para la ocasión los enemigos y escenarios vestirán sus gráficos poligonales de vistosas texturas, mientras que las escenas introductorias se han generado enteramente por ordenador ofreciendo una gran sensación de realismo.



El **ambiente tridimensional** atrapará a los jugadores con unos efectos visuales que harán sentir auténtico vértigo gracias al conseguido movimiento de la nave que pilotamos.

«Blam» aparecerá para **las dos 32 bits** allá por el mes de mayo.



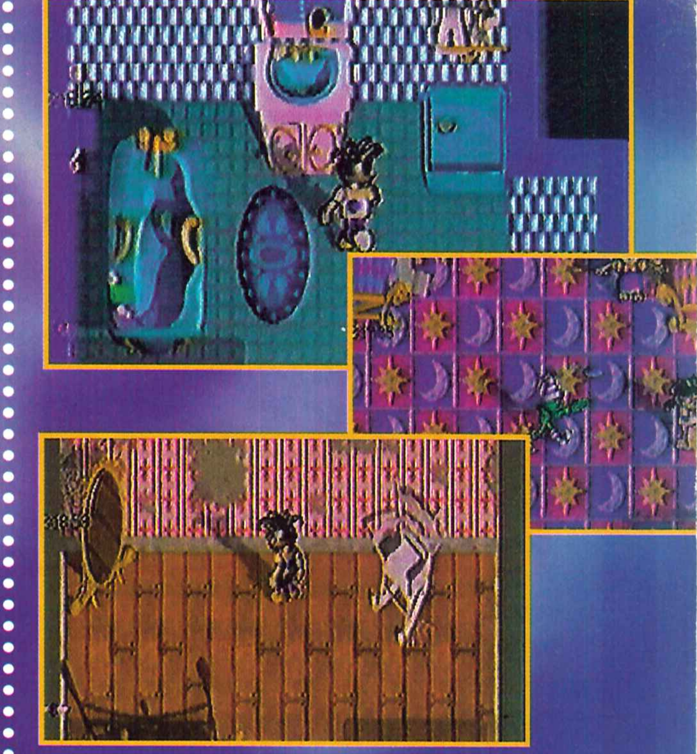
TOMB RAIDERS

La aventura vista con los ojos del cine. Aunque aún está en una temprana fase de desarrollo, **«Tomb Raiders»** ya demuestra el potencial que se oculta tras su tétrico nombre.

Este compacto estará presidido por un juego de cámaras impecable que seguirá la acción **desde un punto de vista completamente cinematográfico,** en el que la imagen rotará, se acercará o se alejará en función de la situación o del golpe más efectista.

«Tomb Raiders» está concebido como **una experiencia tridimensional** completa, con caracteres poligonales y escenas en FMV (Full Motion Video) y el efecto que se intenta lograr es que el jugador no juegue una aventura, sino que **"la viva".**

La protagonista, Lara Croft, **recorrerá los mausoleos más famosos y misteriosos de todo el mundo:** las ruinas Incas, las pirámides de Egipto... cualquier rincón del planeta donde se pueda encontrar el misterio de la vida y la muerte. Puede que lo descubra con vuestra ayuda, pero para eso todavía falta bastante tiempo. Quizá para el verano...



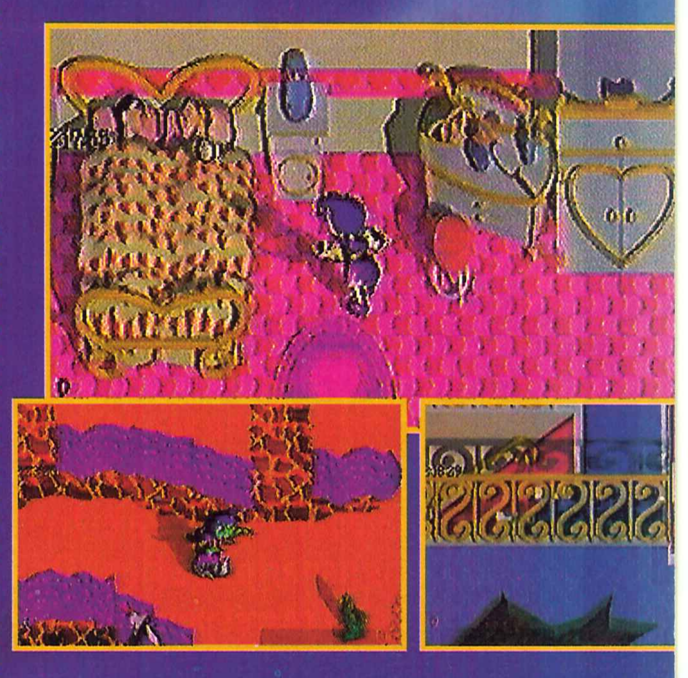
SWAGMAN

A la sombra de la aventura. Cambiando radicalmente de género, de planteamiento y de aspectos gráfico Core ofrecerá con **«Swagman»** la oportunidad de **pasear por un precioso mundo lleno de color y fantasía.**

La historia nos pondrá en el pellejo de dos hermanos que deberán huir de una pesadilla rescatando a los seres que hacen los buenos sueños. Para lograrlo tendrán que atravesar **diez larguísimos niveles tridimensionales creados a base de sprites prerenderizados y plagados de puzzles.**

La perspectiva aérea permitirá una gran libertad de movimientos que se traducirá en una mayor implicación del jugador en la aventura.

La inclusión de dos jugadores simultáneos duplicará la diversión de un programa que contará con suficientes alicientes como para atrapar a un buen número de usuarios. Por desgracia, todavía tardará un poquito en llegar hasta España, aproximadamente hasta junio.





TOY STORY

LOS JUGUETES ANIMADOS ASOMBRAN EN LA GRAN PANTALLA Y EN LAS CONSOLAS

DISNEY JUEGA A LO GRANDE

La vieja ilusión infantil de los muñecos que toman vida cuando nadie los observa se ha hecho realidad. Disney se ha encargado de que así sea al producir «Toy Story», una película revolucionaria que ha sido realizada íntegramente por ordenador y que será estrenada pronto en España. Pero lo mejor de la noticia es que los usuarios de Mega Drive y Super Nintendo van a poder disfrutar en breve de la correspondiente versión "jugable" de esta auténtica maravilla.

La idea surgió cuando los directivos de **Disney** descubrieron las posibilidades de la animación por ordenador en un corto llamado **"Tin Toy"**, -realizado por la compañía californiana **Pixar**-, y con el que su director **John Lasseter**, llegó incluso a ganar un **Oscar** en 1989.

La experiencia de la película **"Pesadilla antes de Navidad"**, decidió definitivamente a **Disney** a lanzarse de lleno a la aventura informática. La idea era la de elaborar una serie para la TV en coproducción con la misma **Pixar**, pero los resultados fueron tan espectaculares que en 1990 se abandonó la idea de la serie para pasar directamente al largometraje.

"Toy Story", dirigida por el mismo **John Lester**, se ha convertido así en la primera película de animación generada íntegramente por ordenador. Su desarrollo ha llevado cinco años, pero sólo diez días después de su estreno en USA ya había batido todos los récords de taquilla, superando a películas como **"Forrest Gump"** o **"El Rey León"**.

Seguros del éxito

de su película, la división de software de **Disney** se puso a trabajar inmediatamente en el videojuego correspondiente.

Disney Interactive se volcó en el proyecto pero, en contra de lo que pudiera parecer lógico, no ha tratado de aprovechar la potencia de las máquinas de 32 bits, sino que han sido **Super Nintendo** y **Mega Drive** las consolas que se han puesto en el punto de mira de los programadores, quienes han logrado unos resultados tan espectaculares como los que podéis ver en estas páginas y, en breve, en vuestras consolas.

UN HITO DEL CINE, UNA MARAVILLA VISUAL

La primera película generada íntegramente por ordenador. Dicho así, no parece nada extraordinario, pero lo cierto es que tiene más importancia (y mérito) del que podéis imaginar. Para que os hagáis un idea, pensad que el efectista resultado obtenido en ***Parque Jurásico*** *se logró con sólo seis minutos de imágenes generadas por ordenador (CGI) o que* ***Casper*** *tiene 40 minutos de CGI. Pues atentos, porque* ***Toy Story*** *cuenta nada más y nada menos que con 77 minutos.*

Para hacer posible este increíble despliegue técnico se han combinado las habilidades de los diseñadores por ordenador y los mejores animadores tradicionales de Disney. ***Pixar*** *ha puesto la tecnología y* ***Disney*** *la habilidad para hacer historias creíbles, tiernas y divertidas.*

Tan entrañable como la historia de los muñecos que toman vida cuando no hay humanos cerca, muñecos que tienen su propia sociedad formada por personajes de muy diferente personalidad. Así, encontraremos al neurótico ***Rex****, al irascible* ***Sr Patata****, al equilibrado y siempre sensato cowboy de madera* ***Woody****, a la atolondrada* ***Hucha-cerdito****...*

Dentro de la habitación de ***Andy*** *todo está tranquilo.* ***Woody*** *ejerce el liderato limando las diferencias entre los juguetes. Pero la calma desaparece cuando llega el nuevo juguete de Andy,* ***Buzz****, un guerrero espacial que aparta al cowboy de su liderato y de su posición privilegiada de juguete preferido.*

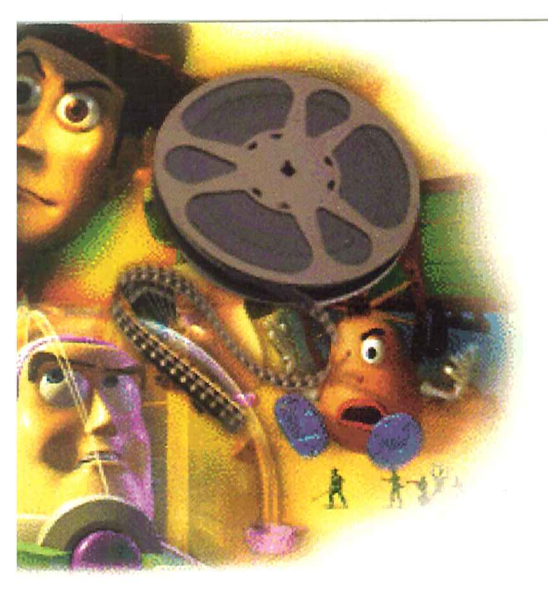
Buzz *se cree que está realmente vivo y que está destinado a proteger la galaxia de invasiones alienígenas.* ***Woody****, que no puede aguantar la situación, intenta deshacerse de él por todos los medios, hasta que los dos terminan en el mundo exterior sin más remedio que colaborar para volver a casa.*

Disney *siempre ha puesto mucho esmero en hacer reales a sus personajes y para ello uno de los aspectos más importantes son las voces. Encontrar el actor ideal para cada muñeco les llevó a fichar a* ***Tom Hanks*** *y a* ***Tim Allen*** *(¡Vaya Santa Claus!) para hacer hablar a Woody y a Buzz.*

Junto a ellos, diseñadores, productores y animadores de reconocido prestigio han aportado toda su experiencia y saber hacer. No cabe duda de que los logros obtenidos han sido verdaderamente impresionantes.



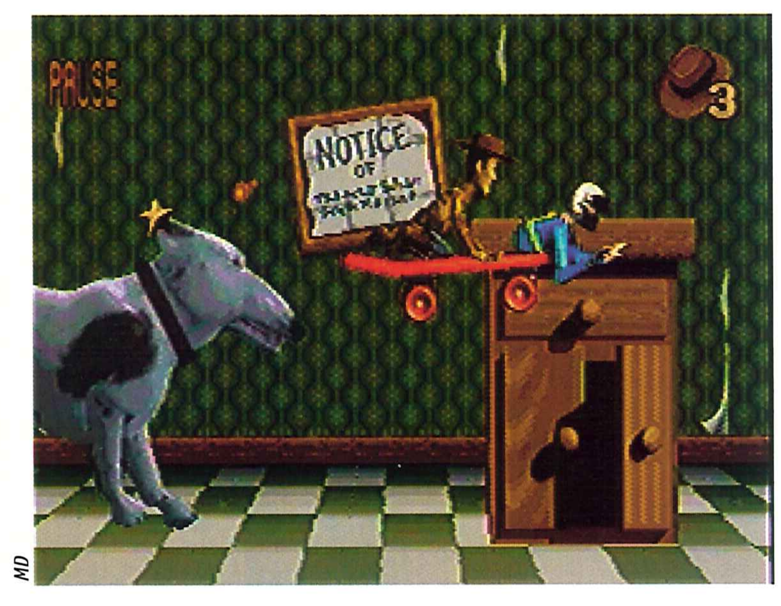
Fotogramas correspondientes a la película "Toy Story"



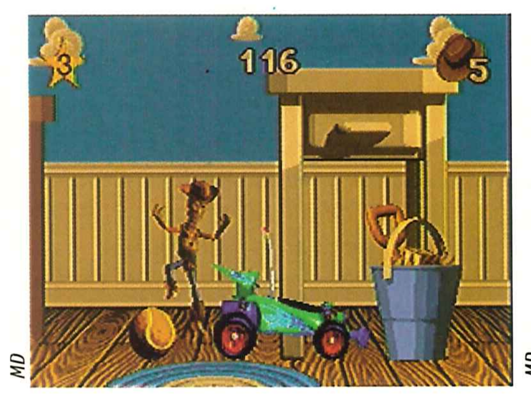
TECNOLOGÍA DE 32 BITS PARA CONSOLAS DE 16



SN



MD



MD



MD



SN

«Toy Story» acercará a Mega Drive y Super Nintendo gran parte del efectismo gráfico que se puede ver habitualmente en máquinas técnicamente superiores como pueden ser Saturn o PlayStation.

El diseño gráfico del juego ha seguido las pautas marcadas por el largometraje, generando personajes y escenarios mediante las más modernas técnicas de diseño informático. De este modo se ha logrado crear unos muñecos enormes, -que además gozan de una animación excelente-, al tiempo que se ha conseguido imprimirle al juego de una más que notable sensación de tridimensionalidad.

El desarrollo de «Toy Story» también seguirá el argumento de la película, enfrentando a Buzz y a Woody por el liderato de los los juguetes.

El jugador asumirá el papel de Woody el cowboy y con él tendrá que evolucionar a lo largo de 19 niveles plagados de situaciones más que curiosas y variadas.

Habrá fases de plataformas, de conducción, arcades en perspectiva subjetiva, puzzles... y en todas ellas la habilidad se combinará con la estrategia, obligando al jugador a descubrir cuáles son las claves para conseguir llegar al final de determinados niveles que, en principio, parecerán no tener salida.

A pesar de que las dos versiones para Super Nintendo y Mega Drive tienen los mismos planteamientos, no serán exactamente iguales: el juego para la máquina de Sega incluirá una fase más, frente al mayor tamaño de los personajes de Super Nintendo. Pero en lo que las dos versiones coincidirán será, sin duda, en conseguir asombrar y sorprender al jugador con su innovador planteamiento.

Lo único malo de «Toy Story» es que tendremos que esperar hasta abril para disfrutarlo en España. Nintendo y Sega serán las encargadas de que sus respectivas 16 bits disfruten una vez más de la más moderna magia de Disney.

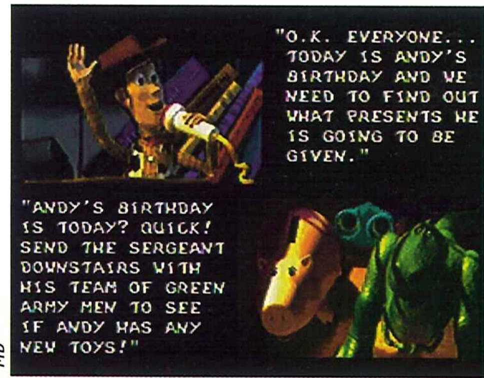


La mayoría de las situaciones del juego tendrán dos características fundamentales: imaginación y originalidad.

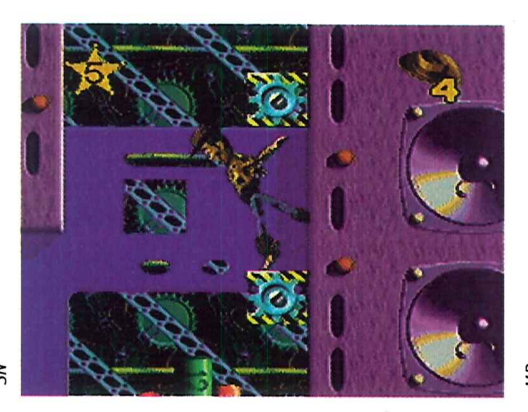


La variedad será la nota diferenciadora de este juego que os llevará a disfrutar de casi todos los géneros conocidos.

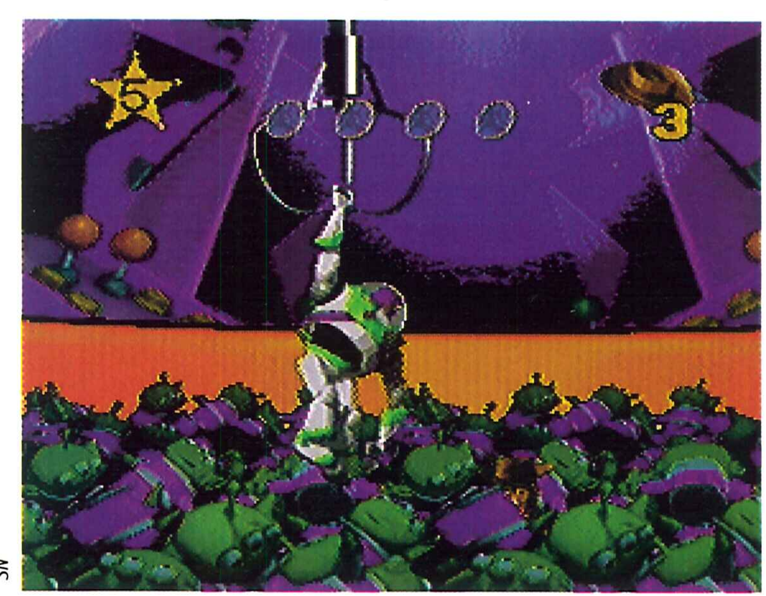




DISNEY INTERACTIVE SE HA ENCARGADO DE REALIZAR LAS DOS VERSIONES DE ESTE TÍTULO, QUE LLEGARÁ EL PROXIMO ABRIL









GOKU ENTRA EN EL FUTURO



Saturn

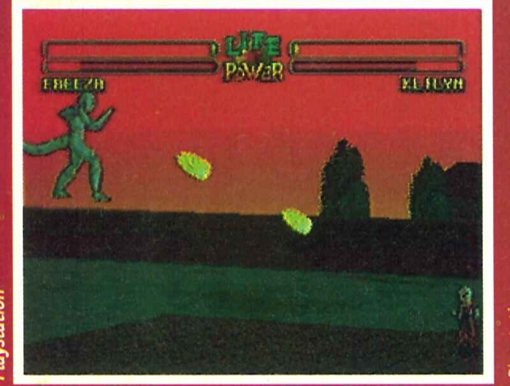
Saturn

El reciente acuerdo al que han llegado Konami y Bandai ya ha empezado a dar sus frutos para los aficionados al manga, al anime y a la diversión "made in Japan" en general: a partir del mes próximo, los usuarios de PlayStation y Saturn tendrán su «Dragon Ball Z» disponible en España.

Como ya pudísteis comprobar en el pasado número, estas dos versiones poseen un inevitable denominador común: la lucha. Así, en ambos títulos se retomará la misma mecánica que ya pudimos ver en los 16 bits y de esta forma podremos disfrutar de espectaculares combates "uno contra uno" entre los personajes más destacados de la famosa serie, -aunque también se han incluído algunos inéditos en nuestro país-.

Hasta aquí llegan todas las similitudes entre las dos versiones ya que, partiendo de esta base, cada una ha adoptado una mecánica de juego completamente distinta.

De momento, la primera diferencia la encontramos en el propio título. La versión de PlayStation llevará el nombre original de «Dragon Ball Z Ultimate Battle 22», mientras que la de Saturn se llamará «Dragon Ball Z Shinbutohden». ►



Playstation



Playstation

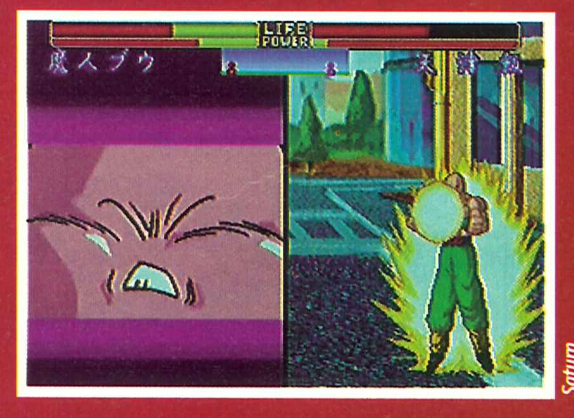


Playstation

Dragon Ball no podía faltar a su cita con Saturn y PlayStation. Su estreno ha resultado, sin embargo, diferente en cada formato, obteniéndose mejores resultados en la máquina de Sega.


Saturn


Saturn

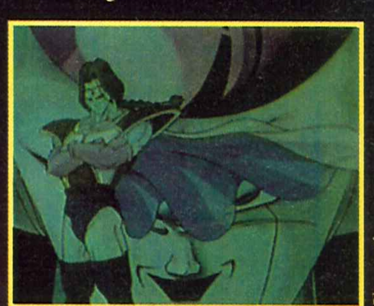

Saturn

Los aburridos accesos al disco se acabarán en la versión de Saturn. Mientras la consola esté ocupada leyendo datos, os mostrará en pantalla cómo realizar los golpes especiales. Todo un detalle.

EMPEZAR CON BUEN PIE

El juego comenzará de una forma muy parecida en ambas versiones. Escenas escogidas de la serie se sucederán en un videoclip que servirá de presentación para todos los personajes que participarán en el juego. En Saturn será ligeramente más extensa pero la máquina de Sony presentará las imágenes a pantalla completa frente a los 3/4 de la consola de Sega.


Saturn


Playstation

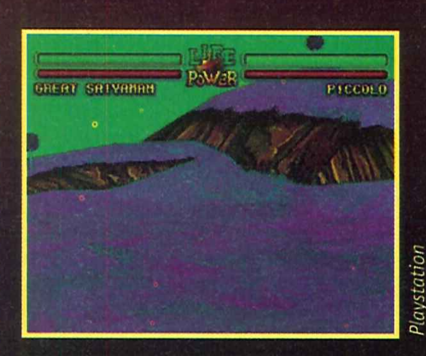

Saturn


Playstation

ACCION AL PRIMER VISTAZO

«Dragon Ball Z» de 32 bits será el ejemplo perfecto de que ante un mismo reto se puede responder de formas variadas. Los escenarios poligonales 3D y llenos de texturas de la versión PlayStation tendrán su respuesta en Saturn con unos gráficos 2D de gran definición. En ambos casos los luchadores asumirán la estética del manga japonés.

Cuando los personajes se separen mucho, PlayStation creará un efecto de zoom para mantener a los dos en pantalla, lo mismo que si uno de ellos abandona el suelo para luchar sobre el cielo. Por su parte Saturn recurrirá a su habitual "Split Screen" o pantalla partida.



Playstation



Playstation

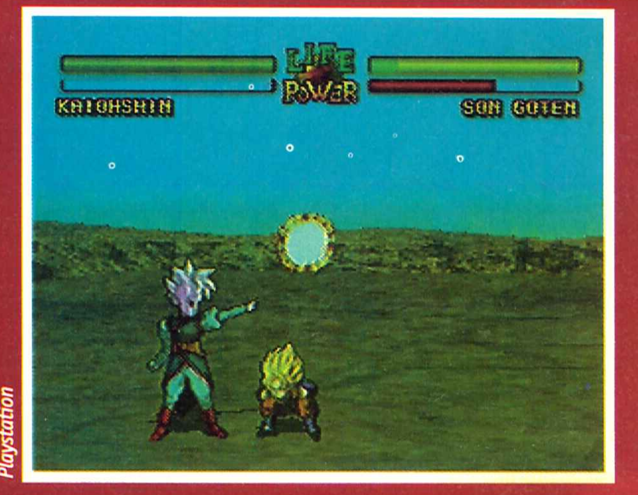
Saturn


Saturn



Playstation

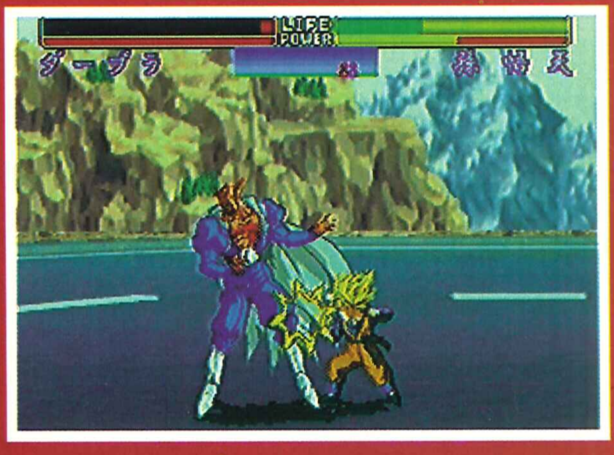
Junto a los personajes que aparecieron en las versiones de 16 bits, en estas nuevas aventuras de Goku veremos muchas caras nuevas. En su mayoría corresponderán a luchadores pertenecientes a las últimas entregas del manga original.



Playstation







Saturn

LAS MIL CARAS DE LA DIVERSION

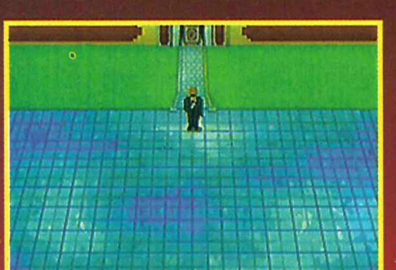
En una hipotética confrontación, Saturn se alzaría vencedora en este apartado ya que contará con un mayor número de opciones de juego incluyendo modo "versus", "battle", "history", etc.... Como curiosidad también ofrecerá una modalidad inédita hasta ahora en la que se podrá apostar por un contendiente y, sin controlar sus movimientos, ayudarle a vencer lanzando ítems de variados efectos.



Playstation



Playstation



Saturn



Saturn

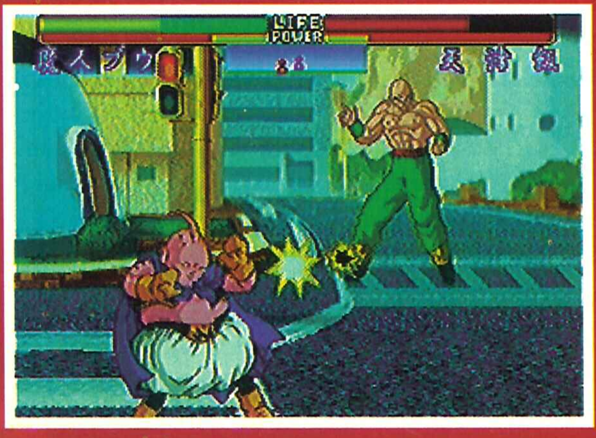


Playstation

➤ Siguiendo con las peculiaridades de cada uno, los usuarios de Saturn tendrán la ventaja de contar con más luchadores para escoger mientras que los de PlayStation gozarán de unos escenarios llenos de texturas y formas poligonales.

En definitiva, tanto por los modos de juego como por las opciones que ofrecen y por los distintos planteamientos gráficos, habrá que hablar de dos juegos bastante diferentes pero con un objetivo común: divertir a golpe de "Kamehahmeha".

En estas páginas, os quedará más claro en qué consistirán cada una de ellos.



Saturn

Como viene siendo habitual en los juegos de Goku y Cia., los luchadores presentarán un amplio repertorio de ataques especiales, magias y combinaciones de golpes.

Parece definitivamente confirmado que el próximo mes Konami lanzará en el mercado español la versión de PlayStation, aunque rumores de última hora hacen dudar sobre la fecha de lanzamiento de la versión Saturn.



Playstation



Playstation



Playstation

NUEVOS INVITADOS A LA FIESTA

Las versiones de 32 bits traerán bajo el brazo nuevas caras que se unirán a las habituales de las aventuras de Goku. Muchos de estos personajes serán inéditos en nuestro país al no haber sido emitida esa parte de la serie de dibujos animados. De esta forma muchos de los 27 luchadores que aparecen en Saturn (22 en PS-X) os sonarán a "chino". Mr. Satan, el Maestro Tortuga, Gogeta, el pequeño Goku y la tercera transformación del superguerrero serán exclusivos de los usuarios de la consola de Sega.



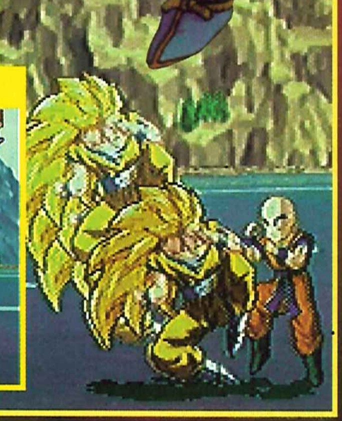
Playstation

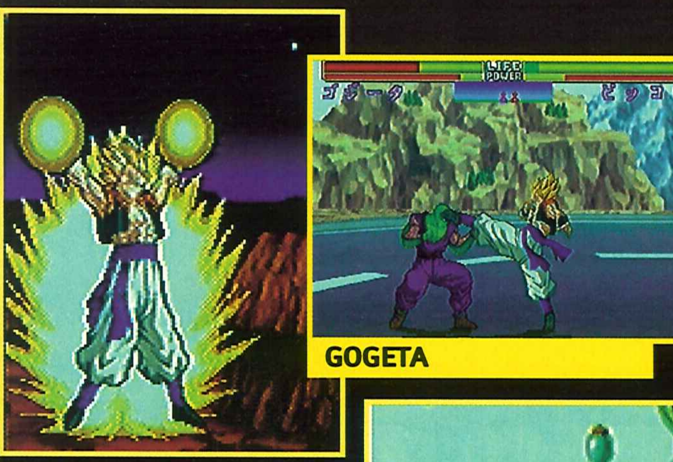


Saturn

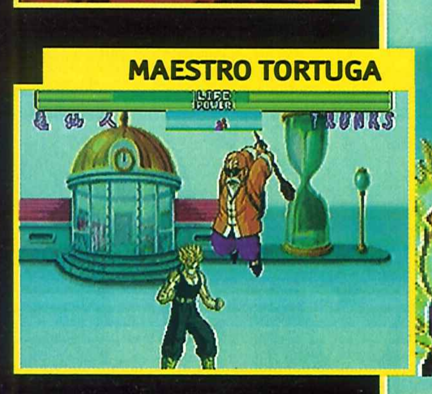
SUPER SAIYAN





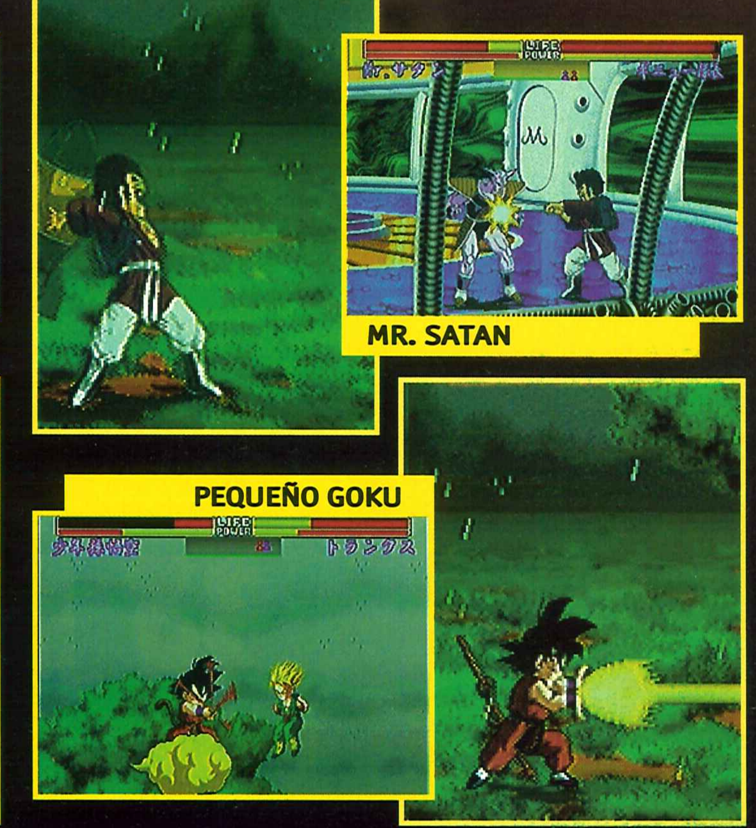


GOGETA





MAESTRO TORTUGA



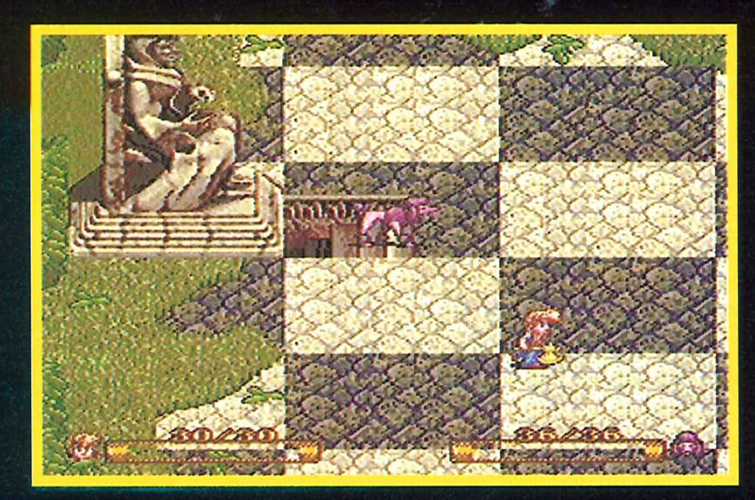
MR. SATAN

PEQUEÑO GOKU

«Secret of Evermore», en Super Nintendo

Una aventura en la cuarta dimensión

Los usuarios de Super Nintendo podrán disfrutar a partir del próximo mes de un nuevo juego de rol traducido al castellano y que ofrecerá todos los alicientes de este particular género.



Nintendo prometió volver a probar la experiencia de traducir al castellano un nuevo juego de rol si **«Illusion of Time»** tenía el éxito suficiente. Y, afortunadamente, lo ha obtenido. Los más de 22.000 cartuchos vendidos del juego de **Enix** han bastado para convencer a la **Gran N** del interés que existe en este país por este poco explotado género.

Su nueva oferta se llama **«Secret of Evermore»** y va a resultar igual o más atractiva que la anterior.

En esta ocasión la compañía programadora ha sido **Squaresoft**, que, como recordaréis, es también la creadora de **«Secret of Mana»**.

Aunque el planteamiento general del juego y su aspecto gráfico será muy similar a **«Illusion of Time»**, se nota la mano de **Square** en cuanto al sistema de juego, los diferentes menús y la configuración de las opciones. Este **«Secret of Evermore»** será mucho más completo, contando con muchas opciones y submenús que servirán tanto para modificar el tipo de ventana de texto como para variar las armas y protecciones del héroe.

La historia nos pondrá en el pellejo de un chaval que, junto ►



¿Qué te puedes encontrar en «Secret of Evermore»?

- Dispondrás de 20 localizaciones diferentes (poblados, cuevas, ciudades, castillos...) todas ellas, por supuesto, extensísimas.
- Deberás enfrentarse a 20 enemigos al final de cada localización y con otros 4 al final de cada Mundo.
- Tropezarás con 45 enemigos diferentes y el número de combates contra ellos superará la cifra de 1000.
- Podrás conseguir 18 poderes especiales distintos.
- Hay un total de 24 ingredientes que te permitirán generar hasta 34 fórmulas mágicas.
- Podrás comprar e intercambiar hasta 30 objetos.
- Dispondrás de 12 armaduras, 11 cascos, 12 guantes y 4 collares de protección.
- En la batalla podrás usar 4 espadas, 4 hachas, 4 lanzas y un bazooka con tres tipos de munición.
- Encontrarás 200 personajes distintos con los que dialogar.

«Secret of Evermore» volverá a hacer las delicias de los amantes de las aventuras. Sus alicientes a todos los niveles, tanto gráficos como de jugabilidad, le convertirán en una de las ofertas más atractivas de la temporada para los usuarios de Super Nintendo.

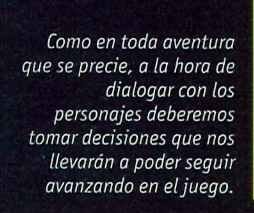
Los cuatro mundos de Evermore

Cifras y letras

«Secret of Evermore» se pondrá a la venta con el mismo formato con el que lo hizo «Illusion of Time», es decir, caja grande y libro de pistas. Para que os hagáis una idea de lo que supone traducir un manual de este tipo, aquí tenéis unas cuantas cifras curiosas:

- El libro de pistas tendrá 72 páginas con 388 pantallas del juego y más de 17.000 palabras.
- La traducción comenzó en agosto de 1995 y no ha estado terminada hasta enero del 96.
- El texto contenido en el juego equivaldría a a 235 folios.
- Hay exactamente 42.846 palabras en perfecto castellano y un total de 580.000 caracteres (letras y signos de puntuación).




Como en toda aventura que se precie, a la hora de dialogar con los personajes deberemos tomar decisiones que nos llevarán a poder seguir avanzando en el juego.





El aspecto gráfico del juego también presentará una gran calidad y los cuatro mundos de los que consta conseguirán meternos totalmente en ambiente.



➤ a su inseparable perro, es trasladado por una máquina del tiempo al reino de la Fantasía, **Evermore.**

Este lugar está formado por cuatro mundos que han sido creados por la imaginación de otras tantas personas reales, las cuales han sido raptadas por un robot inteligente que quiere imponer su ley en Evermore.

Nuestro héroe y su perro deberán recorrer estos cuatro mundos en busca del camino de regreso a casa. Pasarán por el mundo **Prehistórico**, el mundo **Antiguo**, el mundo **Medieval** y el mundo **Futurista**, teniendo antes que rescatar en ellos a cada uno de sus creadores.

Como veis, el argumento, además de sumamente original, es de lo más atractivo. Y más si pensáis que cada uno de estos mundos estará formado por infinidad de aldeas y localizaciones que en cada caso han recibido un tratamiento gráfico totalmente fiel al estilo de la época. Incluso las armas, escudos y hechizos seguirán la misma norma. Por ejemplo, en el Mundo Prehistórico la armadura es de piel de dinosaurio y en el futurista se llamará Coraza Virtual. Todo un detalle.

Sin duda, **Nintendo** ha escogido un juego que resultará muy atractivo al público español, incluso si no está muy versado en estas lides de las aventuras y los juegos de rol.

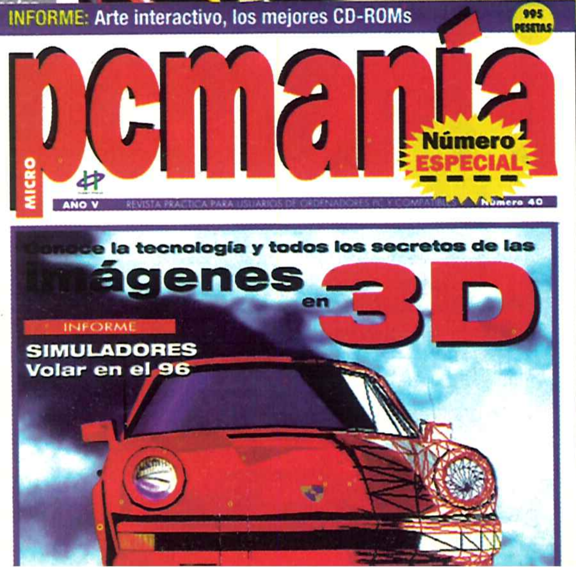
El hecho de que esté traducido al castellano contribuirá enormemente a ello.

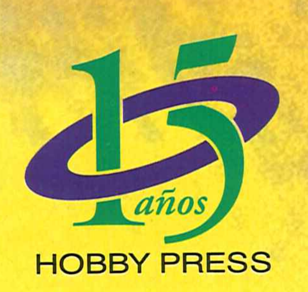
15 años contigo...

Compartiendo tus hobbies favoritos

Gracias por confiar en nosotros
y permitirnos acompañarte
en tus momentos de ocio.
Esperamos que sigas a nuestro lado
muchos años más.







UNA PLAYSTATION CON SEIS VELOCIDADES

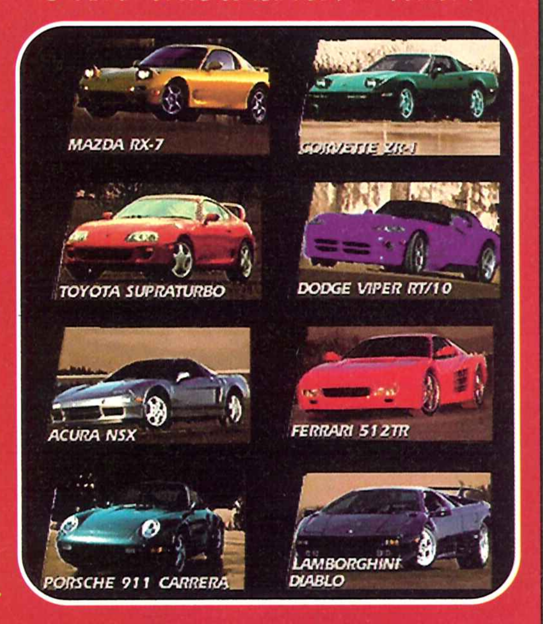
THE NEED FOR SPEED

Electronic Arts ha decidido llevar hasta PlayStation un lujoso juego de coches, un programa que tiene la vitola de ser uno de los mejores juegos de carreras de la historia. Más que de una competición, -que lo también lo es-, se trata de un homenaje a la belleza del automóvil, un juego en el que el placer de simular la conducción de los mejores turismos deportivos se antepone al deseo de ganar. Con esta nueva versión, EA se ha propuesto meter la sexta velocidad en la máquina de Sony.



Una de las mayores señas de identidad de este juego es la inclusión de ocho súper deportivos (aunque seguro que hay alguno más escondido) que harán las delicias de los amantes de la velocidad. Ferrari, Mazda, Porche y demás marcas míticas se pondrán a vuestra disposición. Además, podréis conocer todos los datos técnicos, mecánicas y la historia completa de estas fabulosas máquinas de correr.

Ocho auténticas "balas"





Las opciones

En el juego no faltará un buen repertorio de opciones, que incluirán varios modos de juego, un completo panel de records y la posibilidad de visionar al detalle todos los circuitos y de ver la repetición completa de cada carrera.



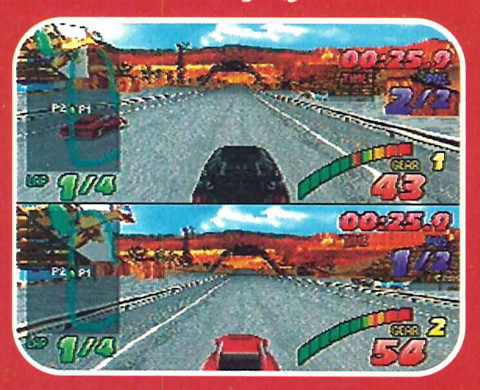


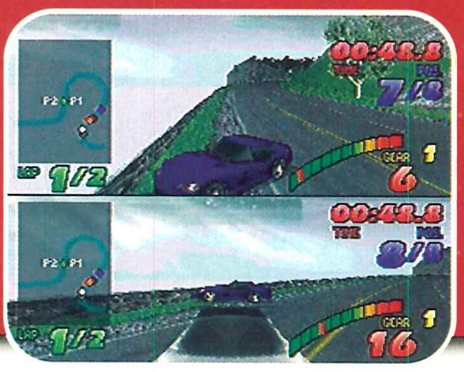


Para dos jugadores

Por supuesto, no faltará la opción para dos jugadores. Pero EA ha querido ir más allá y ofrecerá no una, sino dos posibilidades: la socorrida "split screen" o pantalla partida, y una opción "link" para jugar con dos monitores y dos consolas conectadas.

Esta es la primera vez que se incluyen estas dos modalidades en un mismo juego.



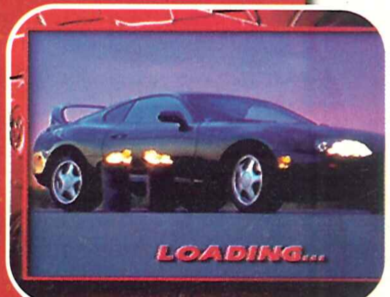


Los mejores coches deportivos del mundo en acción



«The Need for Speed» ofrecerá espectaculares escenas de vídeo con imágenes reales de cada uno de los vehículos que aparecen en el juego.

Os podemos asegurar que los buenos aficionados a los coches se quedarán absolutamente impresionados viendo a estas imponentes carrocerías en acción.







«The Need for Speed» viene avalado por el éxito obtenido en otros formatos como PC o 3DO. A partir del mes próximo, los usuarios de PlayStation podrán disfrutar también de esta auténtica maravilla.

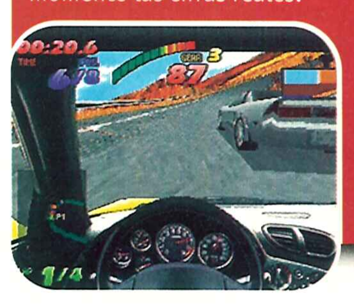
Todo parecido con la realidad...



«The Need for Speed» está cuidado hasta el más mínimo detalle. Esta es una de las tres vistas de que dispondrá el juego, y como veis, el salpicadero de cada modelo es una copia exacta de la realidad. Además, el volante se mueve a las órdenes de nuestro pad y las agujas del cuenta-revoluciones y el velocímetro marcarán en todo momento las cifras reales.











Así se juega

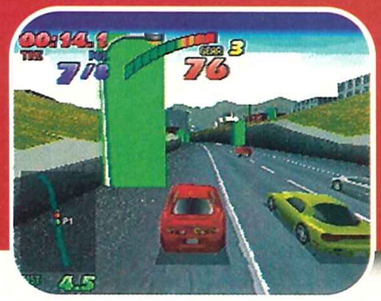
Este será el aspecto definitivo que ofrecerá el juego, que os permitirá conducir coches auténticamente de lujo por numerosas carreteras norteamericanas. A lo largo de ellas podréis competir contra el tiempo, contra otro coche, disputar carreras... pero, sobre todo, podréis vivir la sensación casi real de conducir estas ocho auténticas maravillas sobre cuatro ruedas.













ALIEN TRILOGY

Ridley Scott inició a finales de los 70 una trilogía que, continuada por James Cameron y David Fincher, se convirtió en un ejemplo a seguir. Se puede decir que gracias a «Alien, el octavo pasajero» comenzó una segunda edad de oro de la ciencia ficción. Ahora Acclaim recoge el testigo para llevar esta apasionante odisea a los videojuegos.

La acción que te helará la sangre

Si ya os toca pasaros por la peluquería, yo que vosotros le pediría al peluquero que apurase con la tijera hasta dejaros "pelones" del todo. El motivo no es otro que el de ir acostumbrándoos al "look" de la heroína por excelencia del espacio exterior: la **Tte. Ripley.** Una vez tengáis su peinado sólo os faltará una **PlayStation** o una **Saturn** y bastante sangre fría para comenzar a sufrir tremendos ataques de diversión por parte de los aliens de **Acclaim.**

La misión que os espera se llamará **«Alien Trilogy»** y, como habréis adivinado, incluirá elementos propios de las tres películas protagonizadas por Sigourney Weaver en un compacto 100% jugable en el que la acción y el terror os rodearán por completo.

Para reforzar esta sensación el juego adoptará una perspectiva en primera persona que os permitirá disfrutar en primer plano de los excelentes gráficos realizados para la ocasión. La últimas técnicas en captura de imágenes en movimiento permitirán que los monstruosos extraterrestres creados por **H.R. Giger** aparezcan más amenazantes y realistas que nunca, mientras que los lúgubres pasillos de la base espacial tendrán todo el misterio que se merecen.

En cuanto a la mecánica del juego, **«Alien Trilogy»** seguirá las líneas maestras marcadas por **«Doom»** y por tanto será habitual encontrarse con numerosos enemigos y diferentes objetos útiles diseminados por los escenarios. Estos decorados, que asumirán la estética de la trilogía cinematográfica, serán la ambientación perfecta a las más de 20 misiones diferentes que tendrá el juego y que os obligarán a eliminar cualquier rastro de vida alienígena del planeta **LV 246.**

Habitaciones ocultas, pasadizos secretos y agresivos "estrujacaras" aparecidos de la nada pondrán el toque de emoción justo en esta aventura auténticamente de cine.

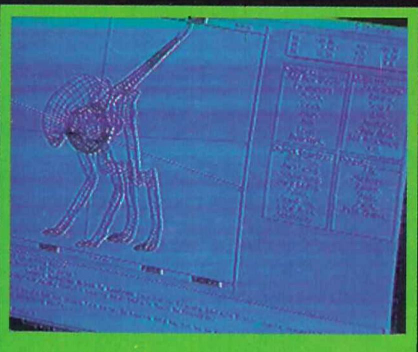




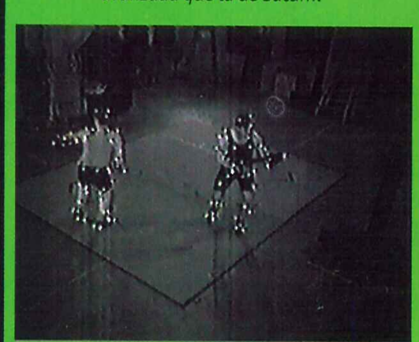


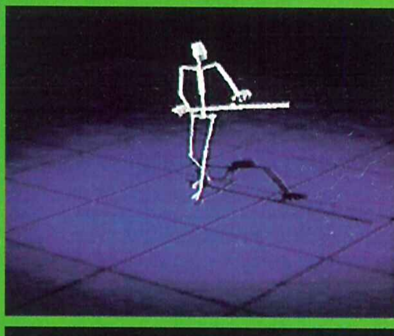
Las secuencias introductorias del juego os pondrán en antecedentes de lo que os esperará después. La calidad de estas imágenes nada tendrá que envidiar a las escenas más espectaculares de cualquiera de las tres películas originales.





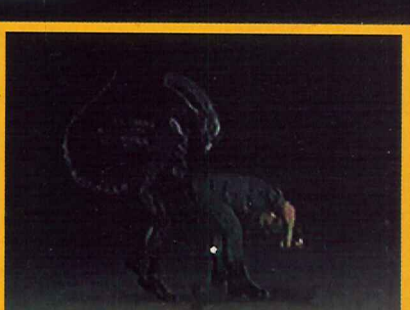
«Alien Trilogy» sirvió a los programadores de Acclaim para desarrollar nuevas técnicas que luego se podrían utilizar en futuros juegos. La plataforma escogida para experimentar fue PlayStation, de ahí que esta versión esté más avanzada que la de Saturn.







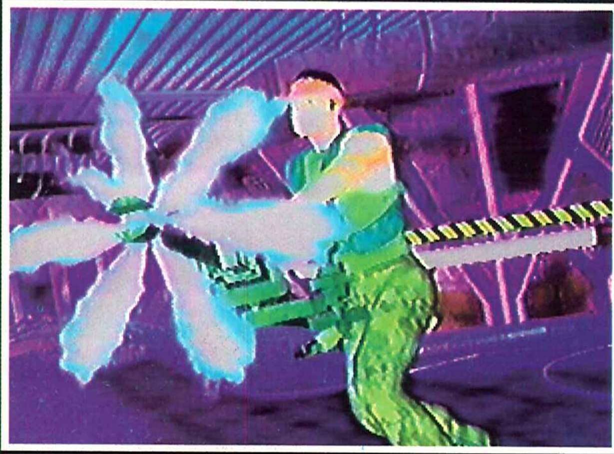
El mito del género de la ciencia-ficción llega a PlayStation de la mano de un título que destacará por sus impactantes imágenes.



En esta secuencia podéis observar el resultado de las primeras experiencias realizadas con animaciones. Lo que dentro de poco veréis sobre vuestras consolas no se alejará mucho de esta línea.











johnny bazookatone

Ocean da la nota

Atentos, amigos. Llega Johnny Bazookatone, el rockero más cañero del mundillo consolero. Su objetivo: rescatar su guitarra de las garras del mismo diablo. Sus armas para conseguirlo: su osadía y, ante todo, marcha, mucha marcha.

Un cuidado tupé entra en la habitación del hotel segundos antes de que su dueño cruce la puerta. Varios kilos de laca consiguen este desafío a la gravedad que vuelve locos a los fans del rockero más importante de la década: **Johnny Bazookatone.**

Nosotros tendremos hoy la oportunidad de entrevistar en exclusiva a este ídolo para que nos cuente los detalles sobre el asunto de la misteriosa desaparición de su guitarra.

Ataviado con su "discreta" indumentaria morada y verde, nuestro protagonista se sienta frente a nosotros con cara de circunstancias. La desaparición de Anita, -ese es el nombre de su guitarra-, hace inevitable nuestra primera pregunta: *¿Dónde está Anita?*

Johnny nos confiesa apesadumbrado que el mismísimo **Diablo** se la ha robado y se la ha llevado a las profundidades del infierno.

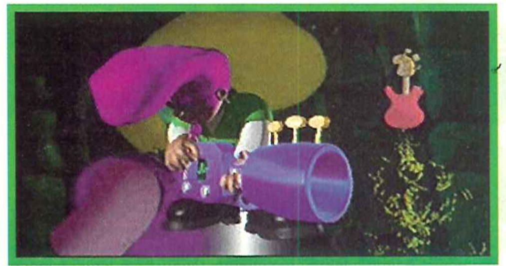
¿Y qué piensas hacer al respecto, Johnny?. La mirada melancólica de nuestro entrevistado se cambia por completo y responde airado **"Voy a rescatarla cueste lo que cueste"**.

¿No te asustan las declaraciones de maligno afirmando que pondría a todos sus esbirros entre tú y tu guitarra?. **"En absoluto"**, contesta el músico, **"Sé que existirán al menos 18 niveles plataformeros a tope y rebosantes de seres infernales, pero confío en el poder de la buena música. Los acordes de mi arma-guitarra acabarán con cualquier resistencia que me encuentre"**.

La confianza en sus posibilidades es total para Johnny y eso nos gusta, por tanto retransmitiremos su aventura en directo a través de los canales **Saturn** y **Playstation** con todos los medios a nuestro alcance. No los perdáis de vista: gráficos renderizados, realistas texturas, sonido estéreo para una banda sonora :cañera"...

No pierdan nuestra señal. Muy pronto en sus pantallas. Y el mes que viene, en estas páginas.









SATURN



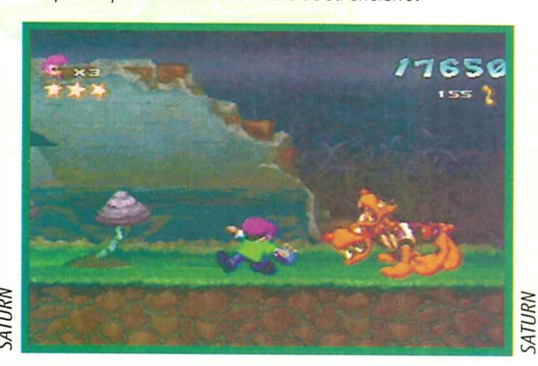
PLAYSTATION

Al parecer, el Diablo no sólo le ha robado la guitarra a Johnny. Un montón de viejas glorias de la música han sufrido la misma suerte y ahora esperan que el rockero les libere de su encierro.



PLAYSTATION

SATURN



SATURN

Los escenarios en los que Johnny vivirá esta "infernal" aventura serán muy detallados. Objetos renderizados y texturas se unirán para darles más realce.



PLAYSTATION



SATURN

PLAYSTATION



PLAYSTATION



PLAYSTATION

Los aficionados a la buena música descubrirán que «Johnny Bazookatone» tiene mucho que ofrecerles. Desde el mismo inicio del juego las marchosas melodías del compacto os llenarán el cuerpo del ritmo necesario.



Con este título, Ocean ofrecerá a los usuarios de las nuevas consolas un "plataformas" repleto de acción y dinamismo.



¿Qué *harías* para que no te *comiera* este monstruo?



Leer Nintendo Acción Claro.

(ASÍ SABRÍAS, ADEMÁS, CÓMO SE LLAMA)

En el número 40 de Nintendo Acción...

Para empezar, nuevo look. Presentamos la sección "Options", una auténtica agenda de actualidad que incluye noticias, manga, reportajes, previews y los temas más candentes del mundo Nintendo. Para seguir, unas palabras sobre el monstruo. El colega es uno de los enemigos con el que tendréis que batiros en Secret of Evermore, el próximo RPG para Super Nintendo que llegará traducido al castellano. Simplemente te contamos todo lo que necesitas saber sobre este mega éxito. Y lo propio para el despliegue de novedades: CutThroat Island, Power Rangers Fighting Edition, Revolution X... Al final, las más geniales guías de trucos del momento. Este mes: Mario 2, DKC2, FIFA 96, Bomberman 3, Tintín el Tíbet, Megaman 7. Sólo para monstruos.





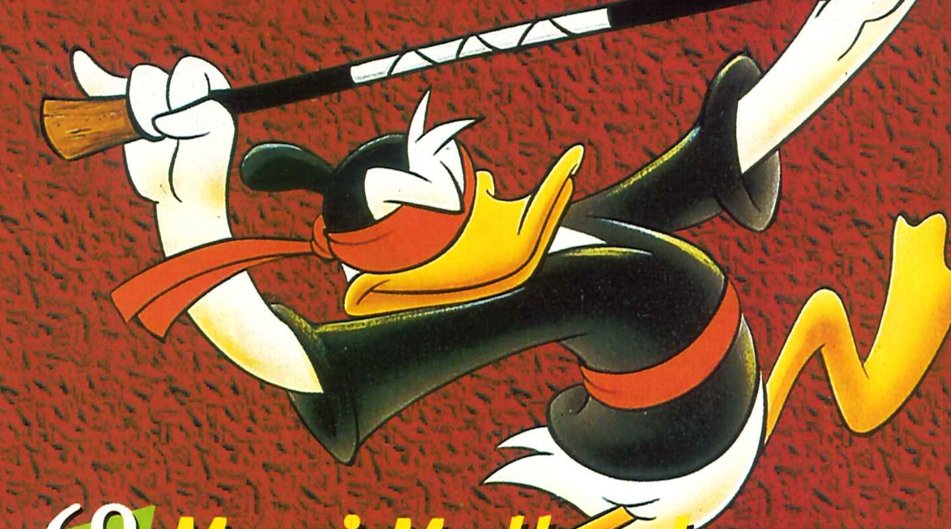


Es una publicación de



Las NOVEDADES del mes

Entre los lanzamientos previstos para este mes, -retrasos de última hora a parte-, destacan especialmente tres títulos: «Cutthroat Island» para Mega Drive y Super Nintendo, «Maui Mallard» para la 16 bits de Nintendo y el sorprendente «Total NBA 96» que la propia Sony ha programado para su máquina. Pero estas no son la únicas novedades interesantes...







Patoso, pero genialmente DIVERTIDO







Igual que ocurrió recientemente en Mega Drive, Donald protagoniza en Super Nintendo un plataformas largo y brillante que llega avalado por el buen hacer de Disney Interactive.

La característica, en principio, más destacada de este juego es su indudable calidad gráfica, que nos recuerda obras de la categoría de «The Lion King» fundamentalmente porque los movimientos de todos sus personajes están cuidados con el mismo esmero que si se tratara de una película animada. Después, no tardamos en comprobar que estamos ante un cartucho variado, largo y tocado por la mano mágica de la fábrica de sueños.

Su planteamiento es, sin embargo, bastante tradicional. Se trata de un plataformas conformado por una sucesión de fases y sub-fases culminadas por las aparición de un enemigo final. En su camino, nuestro héroe deberá recoger items que rellenen su energía o que le proporcionen munición para sus armas.

Sin embargo, este «Maui Mallard» sí tiene un toque que le convierte en un juego muy particular: la variada manera en la que se desarrolla este sencillo planteamiento. Las fases son muy diferentes entre sí y los enemigos, las trampas y las dificultades van evolucionando constantemente, invitando al jugador a realizar muy distintos tipos de acciones y a descubrir una y otra vez nuevos alicientes.

De este modo, nos iremos ➤

Un pato de armas tomar

Cuando Donald se encuentre en su estado normal -es decir, que no esté transformado en pato-ninja-, podrá defenderse utilizando un curioso pistolón capaz de lanzar los proyectiles más extraños.



FUEGO: *Donald lanzará una bola de fuego que buscará al enemigo hasta destruirlo. No es demasiado poderoso.*



RAYOS: *Dispara tres rayos de gran poder. Si se combina con el fuego se logra un disparo poderoso que busca al enemigo.*

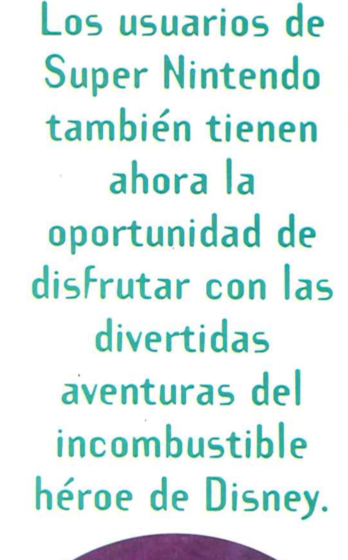


NORMAL: *Es el arma inicial. Se recarga dejando pasar tiempo. No es de gran poder, pero no se agota nunca.*

Junto al innegable atractivo de un personaje tan entrañable como Donald, «Maui Mallard» derrocha sentido del humor, simpatía y una extraordinaria calidad gráfica y sonora. Eso sí, nada de esto sería suficiente si Disney no hubiera dotado al juego, además, con un desarrollo largo y muy variado que sabrá divertir a todo aquel que tenga las plataformas entre sus géneros preferidos. Tenga la edad que tenga.



Una de las grandes virtudes de este juego es la esmerada animación con la que se ha dotado al protagonista. Da igual que sea un simple pato detective o que se convierta en un auténtico maestro de las artes marciales. En cualquiera de los dos casos demostrará ser capaz de moverse con la misma soltura que un personaje de dibujos animados. Además, cada uno de sus gestos tiene el gran humor que siempre ha caracterizado al Pato Donald.



Los usuarios de Super Nintendo también tienen ahora la oportunidad de disfrutar con las divertidas aventuras del incombustible héroe de Disney.

Uno de los mayores atractivos de este juego es la gran variedad de escenarios y situaciones distintas que tendremos que afrontar. Todas ellas resultan enormemente divertidas.

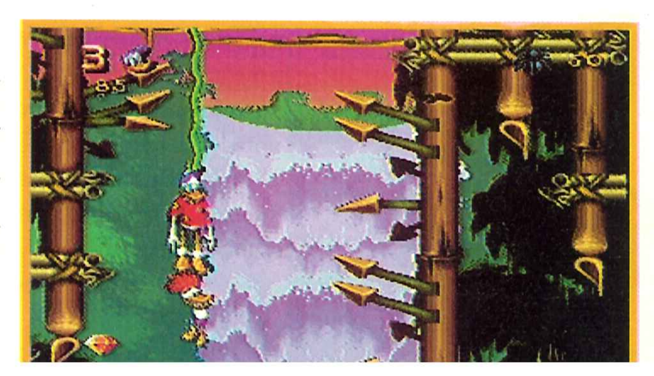




Los enemigos finales son a cual más original y divertido. La muestra la podéis tener con esta calavera del piratón Patapalo, pero no es el único.



Colgarse de una liana atravesando estrechos pasillos llenos de lanzas para llevar a los patitos sanos y salvos hasta su hogar es otra de las duras misiones a las que tendrá que enfrentarse nuestro amigo Donald.



A pesar del parecido aspecto que presenta este juego con otros títulos de Disney, la sencillez no es precisamente una de las características principales de «Maui Mallard»



Las distintas fases de la diversión



La Mansión Mojo: Es el punto donde supuestamente Donald ha de verse con su cliente. Lo único que encuentra son pasadizos secretos y bichos con malas intenciones.



Campo de entrenamiento: La tarea no es fácil así que Donald viaja al campo ninja para practicar un poco. Bajo la lluvia no es fácil luchar contra réplicas de uno mismo.



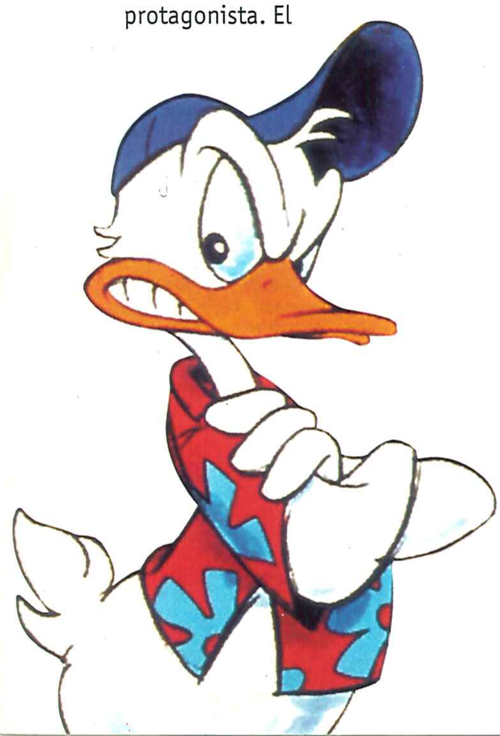
Prueba de valor: Los MudDrakes perdonarán a Donald si hace "puenting" con una liana atada a la cintura superando las pruebas que le fijen los patos caníbales.



El galeón hundido: Rescatar el ídolo que le pide su cliente tiene truco. Truco que pasa por buscar unos huesos en el fondo del mar. Menos mal que la pistola le puede impulsar.

➤ encontrando con fases en las que lo mismo tenemos que bucear por los alrededores de un barco hundido, que trepar por las ruinas de alguna perdida civilización o que echar carreras con la lava de un volcán.

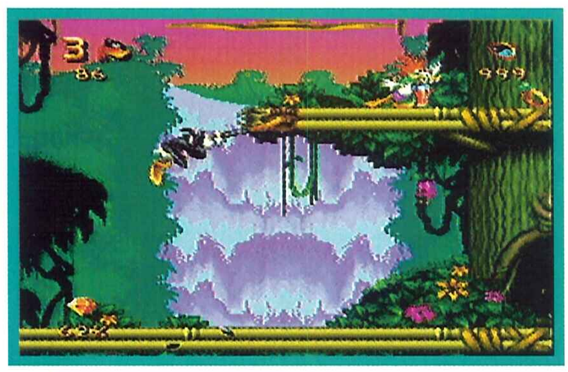
Otra interesante innovación de «Maui Mallard» la encontramos en el propio protagonista. El atractivo de Donald no se limita a su magnífica animación, ni siquiera a la cantidad de movimientos distintos que puede realizar: su facultad para convertirse en ninja en cualquier momento nos permite disfrutar de dos héroes muy diferentes con habilidades encontradas.



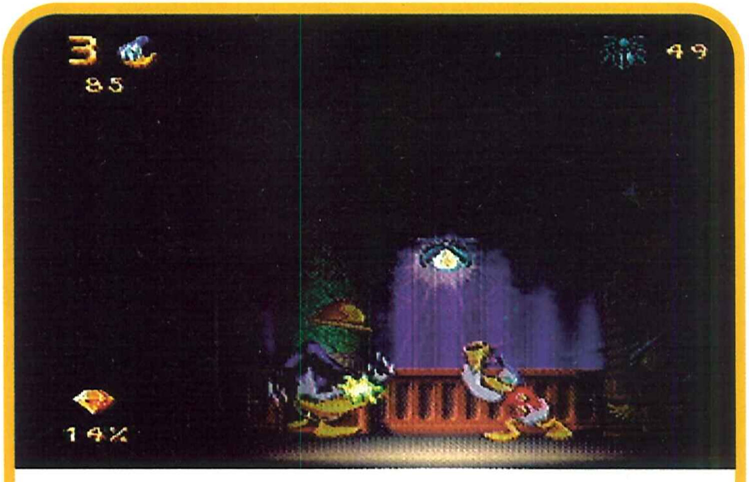
Por último, diremos que otra de las características de este juego es su elevada dificultad. No os quedará apenas tiempo para admirar sus exóticos decorados y casi, casi, no tendréis hueco ni para oír su pegadiza banda sonora.

Toda vuestra atención tendrá que centrarse en buscar la mejor manera de trepar por una liana o escapar de un hechizo perdiendo la menos energía posible. Y es que, esto de ser reconocido como uno de los héroes más divertidos de todos los tiempos, es una tarea destinada sólo para los más audaces.

Teniente Ripley



Si hubiera que buscarle un punto negativo a este cartucho sería sin duda lo difícil que resulta engancharse con los nunchaku. En ocasiones llega a ser desesperante y hasta puede hacernos perder alguna vida innecesariamente.



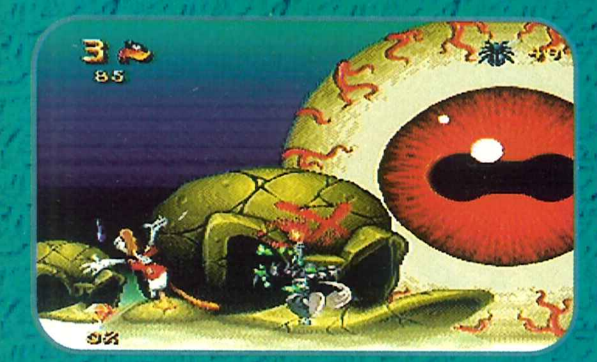
Uno de los primeros niveles del juego nos demostrará parte de su potencial gráfico. Habrá que recorrer un peligroso pasillo sin más iluminación que la de un escarabajo de caprichosos movimientos. Donald no encontrará descanso ni cuando se cuele en una habitación a oscuras.



Aldea MudDrake: Seres de afilados dientes y aviesas intenciones aguardan a Donald escondidos en el barro. El brujo de la aldea llegará a convertir en un enanito a nuestro valiente detective.



El Sacrificio: Los Mud Drakes han querido evitar la erupción del volcán ofreciendo un sacrificio de plumas de pato. La loca carrera contra la lava y los espíritus del volcán es otra prueba para Donald.



El Reino de los Muertos: Superando las trampas de los zombies se llega hasta el ídolo. Por desgracia, los espíritus de los muertos obligarán a Donald a usar todas sus argucias, patosas y ninjas.



El Hechicero: Donald no puede irse sin acabar con el culpable de todas sus desdichas: un poderoso hechicero que domina algunos trucos mágicos muy poco saludables para los patos.



Como buen plataformas «Maui Mallard» nos propondrá algunas fases dedicadas casi en exclusiva la dominio del salto peligroso. Y algunas veces los saltos de Donald no son del todo fiables...

Consola:	Super Nintendo
Tipo:	Plataformas
Compañía:	Nintendo
Programación:	Disney Interactive
Nº de jugadores:	1 Jugador
Nº de fases:	8 Niveles
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	24 Megas



Gráficos: 92
Los escenarios están cuidados al mínimo detalle, pero lo verdaderamente impactante de este juego es la soberbia animación de todos los personajes.

Sonido: 91
Vais a encontrar melodías marchosas y pegadizas que se complementan con unos divertidos efectos sonoros.

Jugabilidad: 89
Excesivas dificultades en algunos movimientos ponen el punto negativo a un juego variado y siempre atractivo que invita a seguir jugando.

Diversión: 90
Estamos ante un juego que no cansa a pesar de su gran dificultad. El sistema ideado para conseguir los passwords alarga notablemente su vida.

Valoración: 91
«Maui Mallard» se coloca en una posición estratégica dentro del planteamiento de Disney, ya que no se trata de un plataformas para "niños pequeños" como puede ser «Pinocho», sino que es más bien un producto pensado para un público más experto.
Éstos encontrarán un juego difícil con muchas cualidades que les emocionarán: una excelente animación, unos decorados impactantes, una rica banda sonora y un desarrollo increíblemente variado y dinámico.
Una de las mejores ofertas para Super Nintendo para el comienzo de este año.

Ranking:
Maui Mallard
EarthWorm Jim 2
Pinocho

Cutthroat Island

Con cien cañones por banda

SUPER NINTENDO



MEGA DRIVE

El "beat'em up" regresa a los 16 bits de la mano de una de las compañías que mejor conoce el género: Acclaim.

Tras la experiencia adquirida en otras conversiones de películas de éxito como «Stargate», «Judge Dredd» o «Batman Forever», esta compañía americana nos ofrece ahora la posibilidad de meternos en la piel de unos piratas y lanzarnos a la búsqueda de un fabuloso tesoro tal y como ocurre en el film Cutthroat Island.

Si habéis visto la película

os podréis hacer una idea exacta de toda la acción que os espera en el juego, ya que, controlando los movimientos de la capitana pirata Morgan Adams o del esclavo William Shaw (diferenciados tan sólo por su aspecto y no por sus habilidades), iréis repasando las mismas situaciones que aparecen en el film.

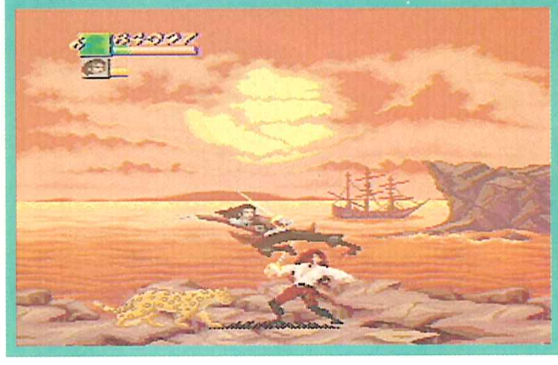
La estética general

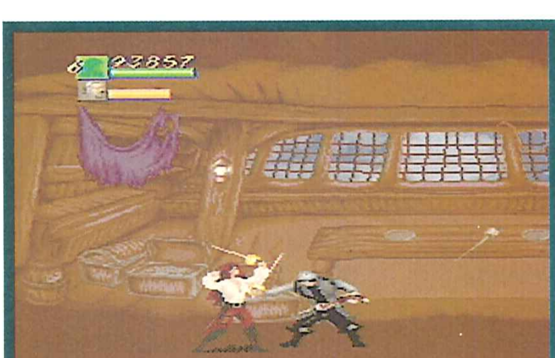
asumida por este título es similar a la de otros "beat'em up" producidos por Acclaim, pero en esta ocasión se ha dotado a «Cutthroat Island» de numerosos elementos significativos que le otorgan una personalidad propia. Por ejemplo, las monótonas fases que vimos en «Stargate» se han convertido en este cartucho en 12 niveles muy diferentes entre sí, no sólo en su aspecto estético, sino también en su desarrollo.

El tipo de fase que más os encontraréis será un "beat'em up" por el que podréis ➤


MEGA DRIVE

Acclaim no se ha limitado a aprovecharse del éxito de esta película, pues ha realizado un juego de una calidad sobresaliente.


SUPER NINTENDO

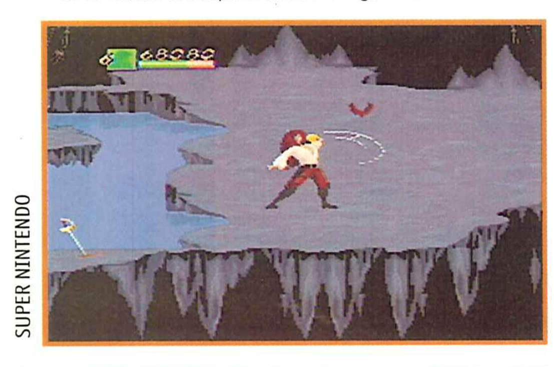

SUPER NINTENDO

Los enemigos finales no se diferencian mucho entre sí. Son piratas que cambian de vestiduras y tienen mayor o menor habilidad con la espada. Generalmente resultan bastante duros de roer.


MEGA DRIVE


MEGA DRIVE

El elemento principal en «Cutthroat Island» será nuestra espada, de la cual no nos separaremos en ningún momento.


SUPER NINTENDO

Curioso arsenal



ANTORCHA: Puedes golpear a los malos con la antorcha, pero su uso más habitual es lanzarla.

BOMBA: Una vez en tu poder puedes lanzarla hacia un grupo de enemigos. Estallará al caer.

BOTELLA: Puede usarse para golpear al rival, aunque su uso habitual es el de objeto arrojadizo.



ESPADA: Los dos héroes llevan espada, pero pueden hacerse con otra para aumentar sus opciones.

PIEDRA: Como la botella o el puñal es eminentemente arrojadiza, que puede usarse para golpear.



PISTOLA: Permite avanzar disparando, pero desaparece al acabar la fase y frente al jefe final

Los dos protagonistas siempre portan una espada como arma principal. Sin embargo, a lo largo del juego pueden encontrar y utilizar otros items que pueden tener un sólo uso o mantenerse para todo lo que dure la fase.

Consola:	MEGA DRIVE
Tipo:	BEAT'EM UP
Compañía:	ACCLAIM
Programación:	SOFT. CREATION
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	12
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	16 MEGAS



GRÁFICOS: 91
Increíble despliegue de escenarios que recrean a la perfección esta película jugable. Las animaciones de los protagonistas son excepcionales. Esta versión queda algo pro encima de la de SN.

SONIDO: 88
El estilo de música permanece igual en ambas versiones, resultando muy apropiada. Cañonazos, explosiones y espadazos constituyen los efectos a escuchar.

JUGABILIDAD: 88
El control se muestra un poco más deficiente que en la versión SNES, pero en cualquier caso, resulta bastante bueno.

DIVERSIÓN: 89
Su elevada dificultad le convierte en un título de esos que te duran bastante. Con la opción para dos jugadores simultáneos, la diversión gana muchos enteros.

VALORACIÓN: 89
«Cutthroat Island» viene a demostrar que todavía están por llegar muy buenos juegos para las 16 bits. La gran calidad de este título se ha basado principalmente en unos gráficos que derrochan creatividad y en una mecánica de juego muy variada que le imprime nuevos aires al "beat'em up" clásico. La única pega que se le puede poner es que llegar hasta el final del juego requiere de una enorme habilidad y de una gran paciencia, ya que no existen continuaciones ni passwords.

RANKING:
Cutthroat Island
Power Rangers
Batman Forever

No los dejes pasar de largo

A lo largo del juego existen un buen número de ítems esperando a que los recojáis. Generalmente os servirán para recuperar vuestra barra de energía o conseguir vidas extras. Y que conste que os harán mucha falta, pues la dificultad del juego es bastante elevada.



COFRE: Hay cinco de estos cofres, si los encontráis todos daréis con la clave de una gran sorpresa.

ENERGÍA: Gracias a estas botella recuperáis toda la energía que hayáis perdido en el combate.

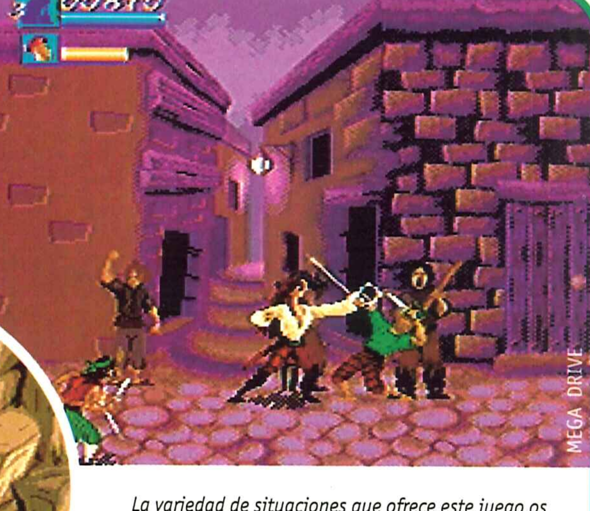
FRUTA: Restaurará sólo una pequeña parte de la energía que hayáis perdido.

VIDA: No debéis dejar pasar la posibilidad de haceros con una vida extra para vuestro marcador. Resultarán imprescindibles.



SUPER NINTENDO

Cada vez que eliminéis a un enemigo final se os ofrecerá la oportunidad de aprender el golpe característico de vuestro rival. Generalmente son ataques que sólo se pueden realizar teniendo dos armas en vuestro poder.



MEGA DRIVE

La variedad de situaciones que ofrece este juego os llevará a realizar todo tipo de pruebas, desde escalar montañas, hasta subiros sobre una carroza, pero siempre con el denominador común de pelear con una espada.

MEGA DRIVE

Uno de los aspectos más atractivos del juego es la variedad de situaciones a las que tendremos que enfrentarnos. En ellas se nos exigirá habilidad en el manejo de la espada, precisión en el salto y cierto uso de nuestra inteligencia.

SUPER NINTENDO

► desplazaros libremente en busca de armas más potentes, ítems y pequeños tesoros. Sin embargo, este sistema de juego variará en otras fases claramente "plataformeras" -en las que se pondrán a prueba vuestros reflejos-, o en otras en las que un scroll automático complicará aún más la ya de por sí difícil tarea de mantenerse sobre una vagoneta o montar sobre una carroza que va a todo galope.

Todos estos niveles

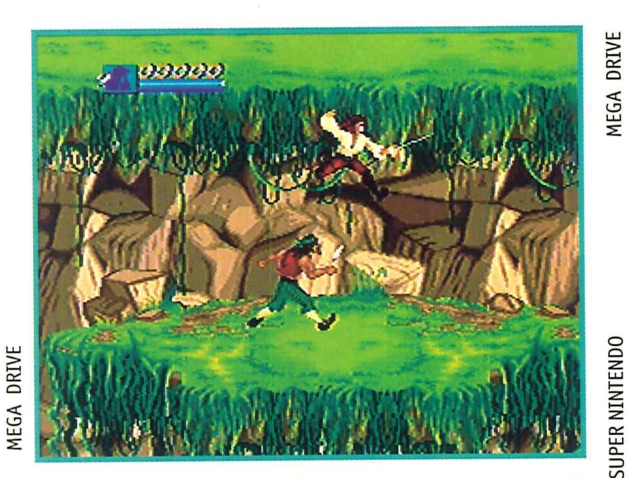
tienen, sin embargo, un común denominador: un montón de bucaneros que pretenden hacerse con el mismo tesoro que vosotros. Capitaneados por Dwag Brown, estos desalmados os obligarán a batiros constantemente con vuestra espada, con el aliciente de que cuando derrotéis a los que guardan los finales de cada fase les "arrebataréis" sus habilidades, de manera que iréis ganando en eficacia a medida que vayáis avanzando en el juego.

Como veis, la acción será trepidante en todas y cada una de las fases. Pero lo que aún no os hemos contado es que gráficamente el juego tampoco tiene desperdicio. Los escenarios son muy detallados y os llevarán desde una prisión hasta una isla desierta, pasando por un motín en alta mar o una ciudad portuaria, creando todas estas situaciones el ambiente perfecto para una aventura de este tipo.

Y como fin de fiesta, diremos que la animación de los protagonistas es sencillamente sensacional y tanto Morgan como Shaw os sorprenderán con una colección de golpes de esgrima que haría enrojecer al mismísimo Errol Flynn.

Roberto Lorente

«Cutthroat Island» se ha convertido en una de las sorpresas más agradables de la temporada para las 16 bits.



MEGA DRIVE



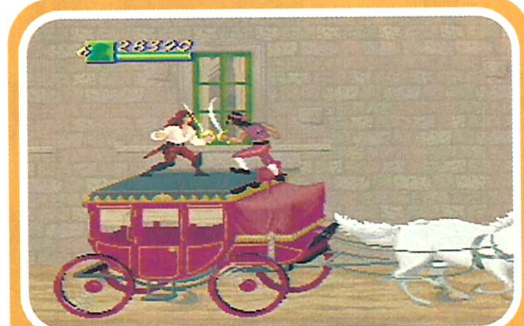
SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO

«Cutthroat Island» también ofrece la siempre divertida opción para dos jugadores simultáneos. Podréis controlar a Morgan y a Shaw, quienes, pese a su diferente aspecto físico, tienen unas cualidades casi exactas. Lo único que no comparten son unos pocos movimientos.



MEGA DRIVE



SUPER NINTENDO

En estas dos pantallas podéis apreciar las diferencias de aspecto entre las dos versiones. MD demuestra una calidad gráfica algo superior a SN, lo cual se aprecia en los colores más vivos y en la mayor nitidez de los escenarios. El control es, sin embargo, ligeramente mejor en la versión de SN.



MEGA DRIVE



MEGA DRIVE

Consola:	SUPER NINTENDO
Tipo:	BEAT'EM UP
Compañía:	ACCLAIM
Programación:	SOFT. CREATION
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	12
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	24 MEGAS



GRÁFICOS: 90

A pesar de ser menos nítidos que los vistos en Mega Drive, no por ello dejan de ser realmente espectaculares.

SONIDO: 88

Tan grandilocuente como la banda sonora de cualquier "peli" de piratas. Los efectos mantienen el tipo.

JUGABILIDAD: 89

Los protagonistas realizan una gran cantidad de golpes de forma sencilla, sin embargo, los saltos son algo imprecisos y complicados de realizar. Esta versión se controla mejor que la de MD.

DIVERSIÓN: 89

Pese a su extrema dificultad (no ajustable) y la ausencia de continuaciones o passwords, este juego encantará a los más hábiles bucaneros caseros.

VALORACIÓN: 89

Poco hay que añadir a lo dicho en la versión para MD. O poco habría que decir de la versión de MD que no corresponda a lo que digamos para SN, que "tanto monta, monta tanto..."
La peor definición de los gráficos en SN tiene su contrapartida en un control más cuidado, pero el resto de cualidades del juego son exactamente las mismas.
Recalcamos aquí que la animación de los protagonistas es excelente y que, si podéis, no dudéis en haceros con la ayuda de un amigo. Os lo pasaréis mucho mejor.

RANKING:

Cutthroat Island

Demolition Man

Batman Forever

TOTAL NBA 96



¿Quieres jugar en la mejor LIGA del mundo?

Parece que PlayStation quiere convertirse en la cancha mejor preparada para el basket, pues tras el sensacional «NBA In the Zone», -que os comentamos el mes pasado-, llega un nuevo y potente competidor: «Total NBA 96».

Y si el título de Konami nos sorprendió por ser el primero en introducir polígonos en un juego de baloncesto, este «Total NBA 96», -realizado por la propia Sony-, ha conseguido apenas unos días después volver a dejarnos completamente alucinados.

A la perfecta utilización de los polígonos, -a los que se les ha dotado de la animación más fluída y realista jamás vista en la historia de los juegos deportivos- se suman otros aspectos verdaderamente sorprendentes, entre los que destacan lo impresionante del aspecto de los jugadores -cuyos rasgos físicos son casi reales-, o la inclusión de un vistoso efecto de reflejo de los jugadores sobre el parqué. No cabe duda de que Sony ha sabido extraerle todo el jugo a su máquina, completando, a base de pequeños detalles, un nivel gráfico simplemente magistral.

En cuanto al desarrollo de los partidos, Sony se ha decantado por un estilo más cercano a la simulación pura (tipo «NBA Live» de EA) que al arcade "facilón". Esto es baloncesto de verdad y olvidaros, por tanto, de coger a un jugador y recorrer todo el campo driblando al equipo contrario hasta conseguir canasta. Aquí es necesario pasar la pelota, buscar buenas posiciones, seleccionar el tiro o meter precisos balones interiores. Ah, y tener mucho cuidado con los movimientos bajo tablero, pues los árbitros no perdonan ni una sola falta en ataque.

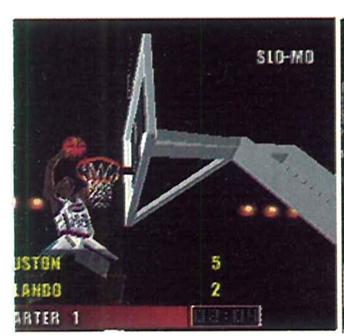
Por otro lado, cada botón del mando cumple con una función específica y podremos ejecutar incluso tiros contra tablero, pases arriesgados y hasta espectaculares "alley-oops".

Y para que no falte de nada, el juego cuenta con varias perspectivas a elegir -todas ellas jugables-, con todos los equipos reales de la NBA, con un completo cuadro de estadísticas y con la posibilidad de disputar partidos de exhibición, play-offs o temporadas completas.

Desde luego, Sony ha conseguido realizar un simulador de baloncesto que roza la perfección.

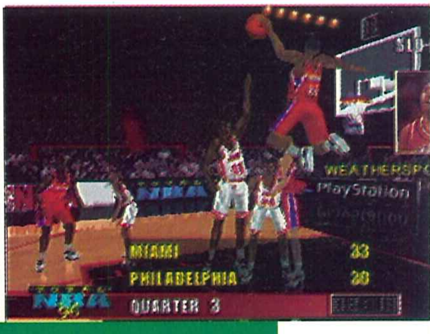
Sencillamente impresionante.

Manuel del Campo

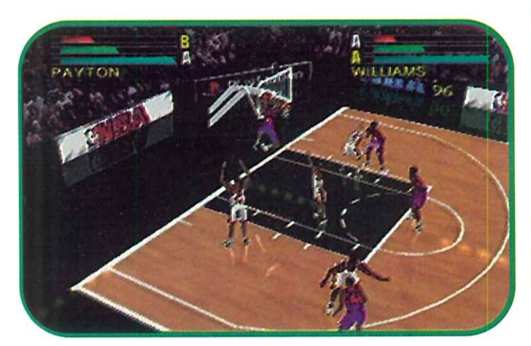


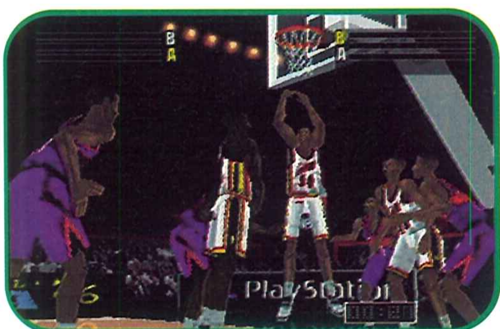






Aunque «Total NBA 96» esta más cerca de la simulación que la mayoría de sus rivales, no huye en absoluto del espectáculo, sino todo lo contrario. Por eso, no es difícil ver jugadas tan alucinantes como las que os mostramos aquí arriba. Pero es que, además, Sony se ha propuesto deleitarnos con las mejores imágenes de baloncesto y por esta razón ha incluido también la repetición de todas las acciones que acaben con un "mate" en cualquiera de las dos canastas. El resultado, -salta a la vista-, es impresionante.





En los primeros planos del juego se puede distinguir el sensacional diseño de los jugadores. No falta ni un detalle.





En este juego está también recogido -por supuesto-, el lanzamiento de tiros libres. La mecánica es similar a lo visto en otros juegos, con la utilización de dos variables para medir la fuerza y la dirección del tiro.

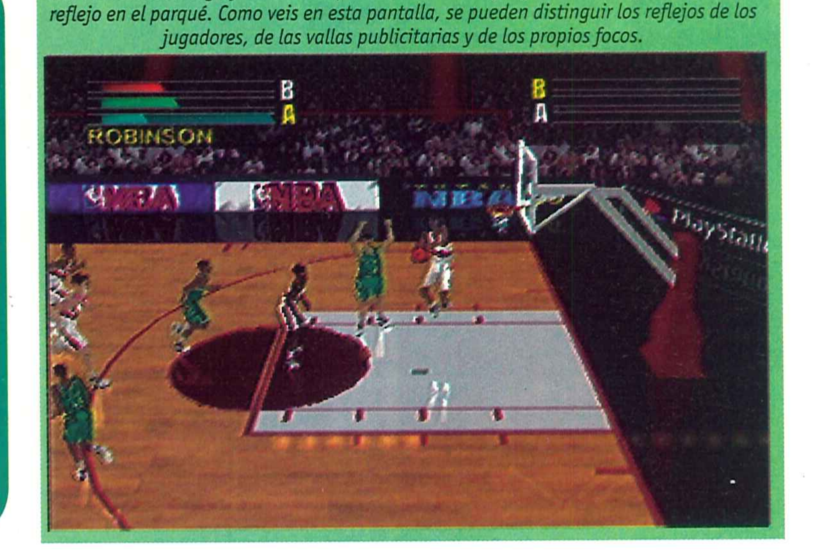


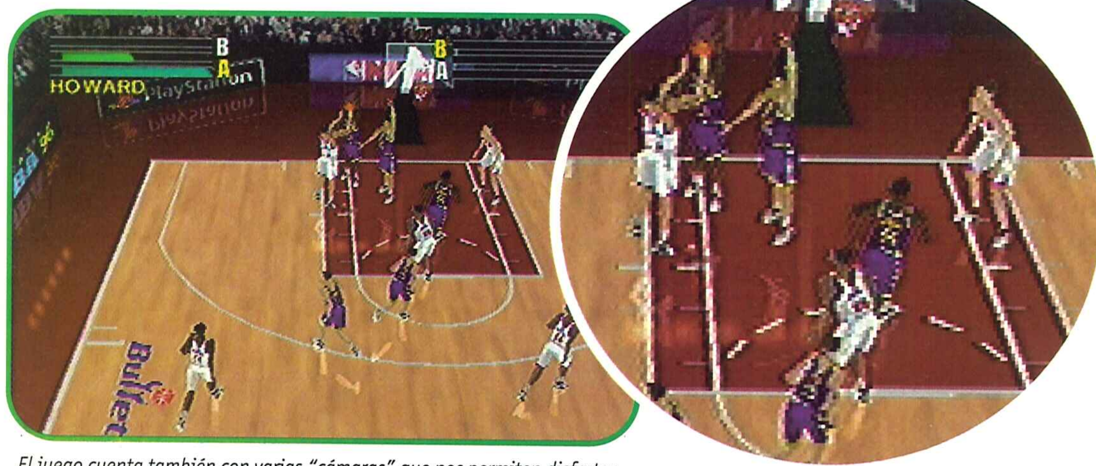
Sony roza la perfección con este sensacional simulador de baloncesto, que sorprende en todos y cada uno de sus aspectos.



Todos los jugadores de todos los equipos de la NBA están recogidos en este juego, con sus respectivas estadísticas y sus datos personales.

Uno de los detalles gráficos más sorprendentes de este juego es el conseguido efecto de reflejo en el parqué. Como veis en esta pantalla, se pueden distinguir los reflejos de los jugadores, de las vallas publicitarias y de los propios focos.



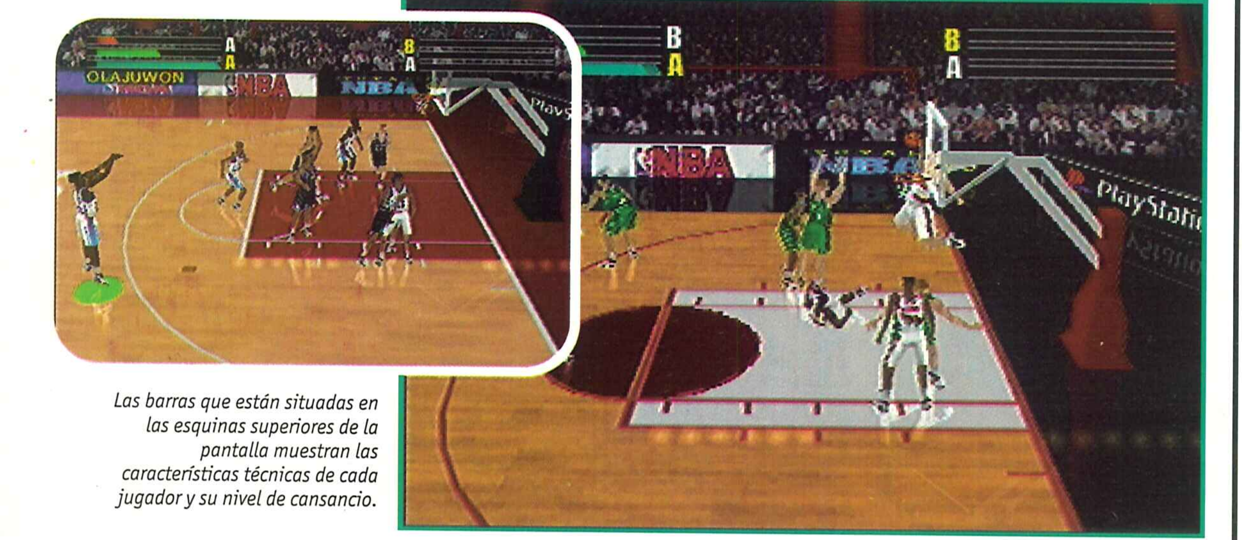


El juego cuenta también con varias "cámaras" que nos permiten disfrutar de los partidos desde diferentes perspectivas. Destaca la opción que nos deja mover la cámara a nuestro gusto por toda la cancha.

Este título se aleja un poco de la sencillez de manejo de los arcades de baloncesto y apuesta por una simulación bastante más realista.



El concepto de simulación que Sony ha utilizado para este juego nos permite disfrutar de las mismas situaciones que podemos ver en un partido real. Por eso será casi imposible que un jugador "drible" a todo el equipo contrario hasta conseguir canasta.



Las barras que están situadas en las esquinas superiores de la pantalla muestran las características técnicas de cada jugador y su nivel de cansancio.

Consola: PlayStation
Tipo: Deportivo
Compañía: Sony
Programación: Sony
Nº de jugadores: De 1 a 8
Nº de fases: Temporada
Niveles de dificultad: 3 niveles
Memoria: CD



Gráficos: 94

Todos los elementos que configuran este apartado son magistrales, pero destaca el movimiento de los jugadores y el detalle del reflejo en el parqué.

Sonido: 92

Incluye comentarista, público, sonido de las zapatillas... Una pasada.

Jugabilidad: 92

Aunque en principio puede parecer algo complicado, sus posibilidades son inmensas, como en el basket de verdad.

Diversión: 93

Completísimo en todos los sentidos. Si te gusta el baloncesto, alucinarás. Y si no, también.

Valoración: 93

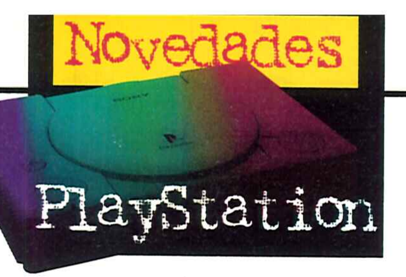
Si el mes pasado hablábamos de un sensacional juego que apostaba por la diversión y la sencillez, «NBA in the Zone», nos encontramos ahora con un compacto mucho más cercano al baloncesto real, a la simulación pura, aunque sin llegar tampoco a pasarse.
«Total NBA 96» apuesta por el baloncesto realista y auténtico, -el cual no está exento, ni mucho menos, de espectáculo-, para lo cual se ha apoyado en una realización técnica impagable y en una apariencia gráfica de lujo.
Es sin duda, la mejor opción para quienes busquen vivir en su consola lo más parecido a un partido de baloncesto real, con todo lo que ello conlleva en cuanto a dificultad.

Ranking:

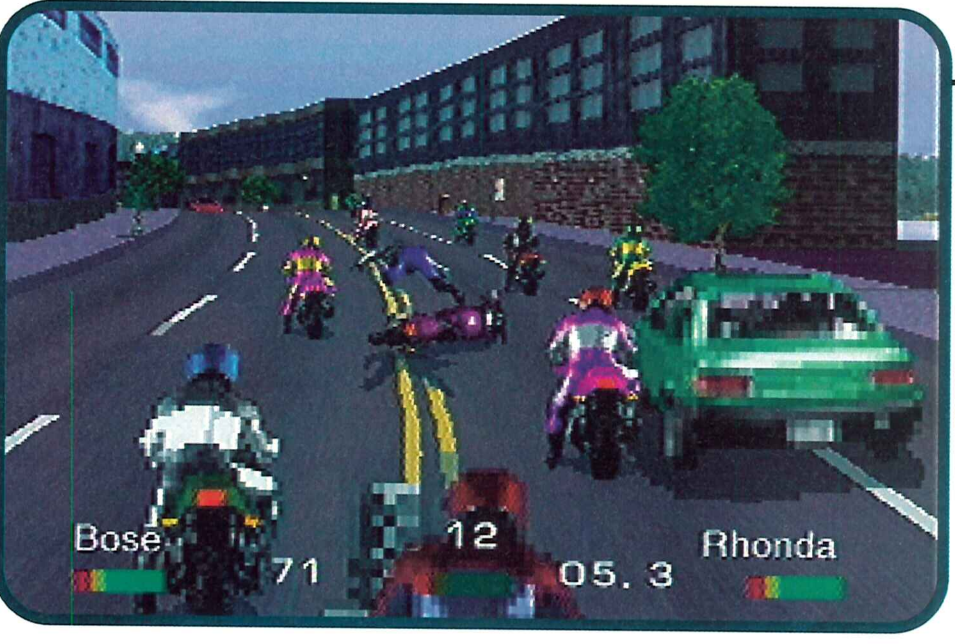
NBA Jam

NBA in the zone

Total NBA 96







Motoristas SALVAJES

No vamos a descubrir a estas alturas a este clásico llamado «Road Rash», uno de los juegos más emblemáticos de Electronic Arts y que ha sido capaz de crear un sub-género dentro de los juegos de velocidad. Sus locos pilotos ya han visitado todas las consolas de Sega y, dentro de los nuevos formatos, se estrenó hace ya más de un año en 3DO, pero su llegada a PlayStation supone una noticia de la que tenemos obligatoriamente que hacernos eco.

Lo cierto es que E.A. casi nos ha ahorrado tener que analizar en profundidad este juego, pues podemos decir que se han limitado a trasladar íntegramente a la máquina de Sony la versión realizada para 3DO. Lo cual no quiere decir, ni mucho menos, que el resultado haya sido malo.

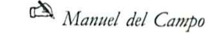
En este "nuevo" «Road Rash» se nos vuelve a presentar una salvaje competición de motos que transcurre por calles y carreteras públicas y en la que todo está permitido, incluido dar puñetazos, patadas y cadenazos, con el fin de que queden el menor número posible de rivales que se opongan a nuestra victoria.

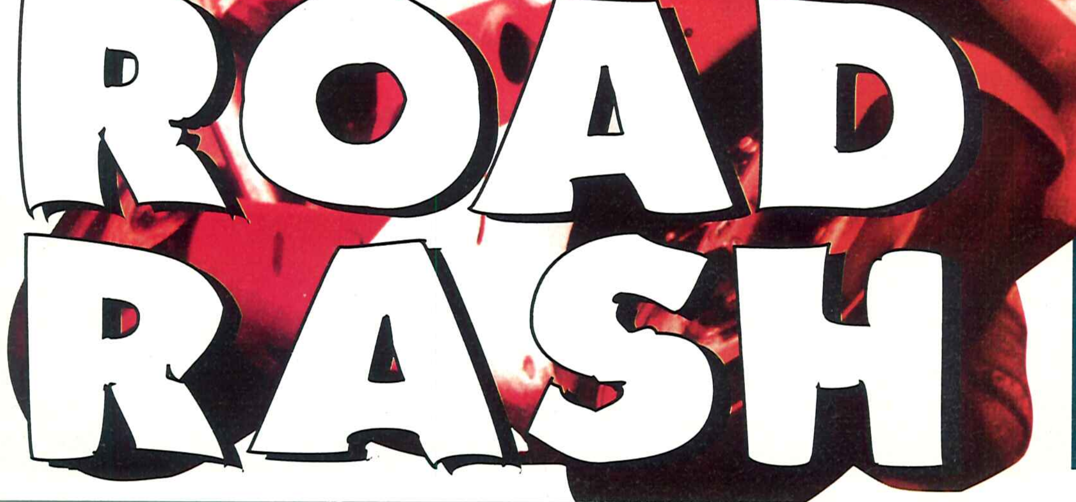
Esta ausencia de reglas y la violencia que destilan las carreras son las mayores bazas que juega «Road Rash» para convertirse en un juego llamativo y repleto de acción.

Pero, por supuesto, además de correr "como motos" y repartir mamporros a diestro y siniestro, al jugador se le proponen otros objetivos diferentes como son sortear a los vía-andantes y vehículos inocentes, conseguir la clasificación en los circuitos para pasar al siguiente nivel o recaudar dinero para comprar motos cada vez más potentes y veloces.

Este interesante argumento se ha visto nuevamente acompañado de unos gráficos muy realistas, de multitud de escenas digitalizadas, -no sólo para la "intro", sino también para mostrar lo que ocurre antes y después de cada carrera-, y de una cañera banda sonora con más de 10 temas de conocidos grupos de rock como «Soundgarden» o «Paw» y que pueden ser elegidos a voluntad.

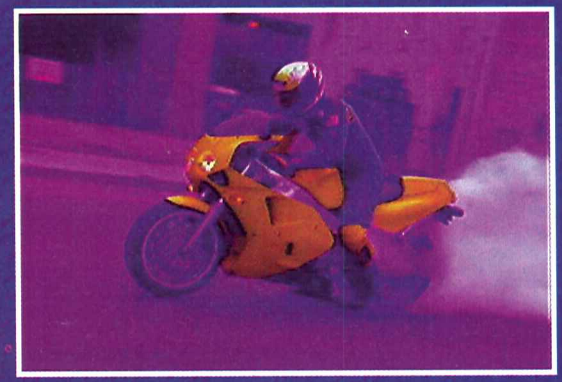
Todos estos ingredientes configuran uno de los juegos con más "marcha" de cuantos puedes encontrar en estos momentos para PlayStation.


Manuel del Campo

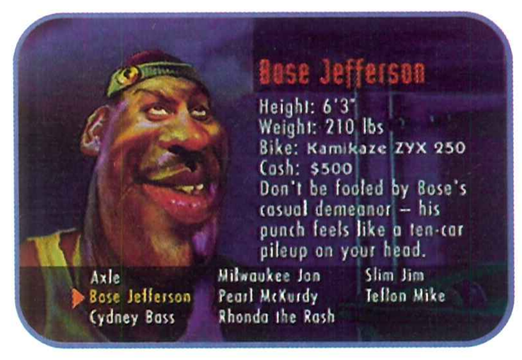




Vídeo para dar y tomar



En «Road Rash» las imágenes de vídeo contribuyen enormemente a mejorar la calidad general del compacto. No se trata sólo de un par de "intros", sino de escenas impactantes que resultan tan divertidas como el propio juego.



Uno de los peligros que corren los motoristas es ser detenidos por la policía, que no se anda con "chiquitas".



En el modo de juego Competición deberéis elegir un personaje entre un banda de auténticos indeseables.





La acción más trepidante llega a PlayStation de la mano de un título que ya ha "arrasado', literalmente, en numerosos formatos.



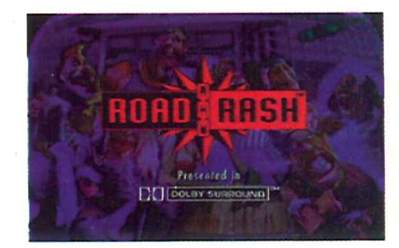
No será difícil que atropelléis a más de un inocente transeúnte en vuestra loca carrera hacia la victoria. Pero tened cuidado con ellos, pues es posible que os intenten agredir si pasáis a su lado.



Si quedáis bien clasificados en las carreras, se os dará un premio en metálico. Con ese dinero podréis ir a la tienda de motos y comprar una máquina con más potencia.



Consola: PLAYSTATION
Tipo: MOTOS
Compañía: EA
Programación: EA
Nº de jugadores: 1 JUGADOR
Nº de fases: COMPETICIÓN
Niveles de dificultad: –
Memoria: CD



GRÁFICOS: 86
El vistoso aspecto general queda empañado por una excesiva pixelación, pero las numerosas y atractivas imágenes de vídeo aumentan el nivel.

SONIDO: 88
Más que los efectos de sonido, que cumplen, destaca la cañera banda sonora que incluye hasta un vídeo del grupo Paw. Digna de ser grabada.

JUGABILIDAD: 87
Si por algo destaca este título es por su elevada jugabilidad. Sencillo, manejable y accesible para todos los públicos, expertos o no tanto.

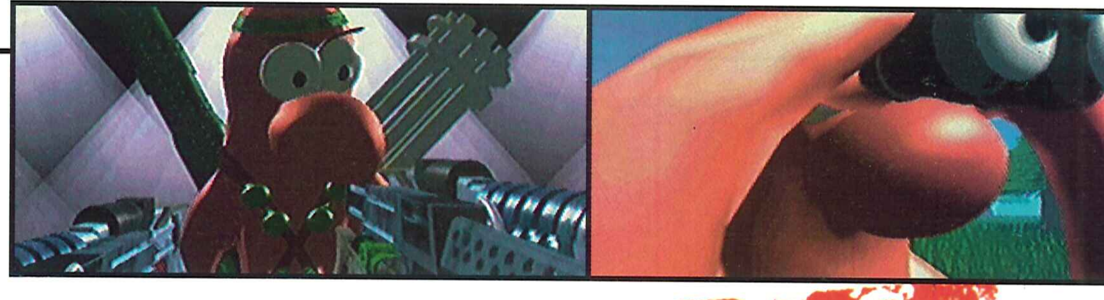
DIVERSIÓN: 85
Un título indudablemente atractivo y cargado de numerosos alicientes jugables: acción, velocidad, golpes, mucha "marcha"...
Su desarrollo, muy a la larga, puede resultar algo monótono.

VALORACIÓN: 87
Esta ante-penúltima versión de «Road Rash» mantiene, sin duda, el elevado nivel de calidad ofrecido en anteriores entregas. Pero este puede ser, sin pretenderlo, uno de sus escasos fallos, pues lo cierto es que EA no se ha comido mucho el coco en su realización. El juego ofrece espectáculo y diversión a raudales, pero el hecho de que no haya mejorado prácticamente nada con respecto a su homónimo de 3DO nos deja con la sensación de que no se han aprovechado al máximo las posibilidades de una máquina como PlayStation. Por eso, muy bien por un lado, pero pequeño tirón de orejas para EA.

RANKING:
Road Rash
Extreme Games















Otra manera de JUGAR

Para huir de la monotonía, Team 17 nos propone un juego fresco y original que se escapa de los esquemas habituales.

Y es que los diminutos protagonistas de «Worms», tan pronto necesitan echar mano de su capacidad de salto o de sus golpes de kárate, como de su inteligencia y de sus increíbles dotes de estrategas. Pero no. No penséis que estamos hablando de un juego retorcido o complicado. En absoluto. Esto va, simplemente, de jugar a la guerra manejando a un pequeño ejército de simpáticos gusanos.

La mecánica del juego es muy sencilla y, en cierto modo, recuerda a la de el popular «Lemmings», aunque los fines son completamente distintos.

De dos a cuatro equipos, formados por cuatro gusanos cada uno, se enfrentan en escenarios que se generan aleatoriamente y que pueden ser elegidos a voluntad.

El jugador -o jugadores-, deberá elegir entre 22 acciones, armas y objetos diferentes, con el fin de eliminar a los gusanos rivales al tiempo que protege a los suyos de los ataques enemigos. Cada uno de estos gusanos comienza con un nivel de energía de 100, número que irá disminuyendo a medida que vaya recibiendo los impactos del armamento enemigo.

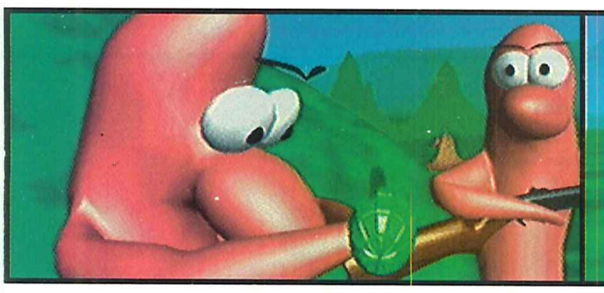
Cada jugador controla por turno a uno de sus gusanos, al que podrá desplazar -mientras el terreno lo permita-, y hacerle utilizar alguna de las armas que, en general, ofrecen tres tipos de ataque: cuerpo a cuerpo (el puño de dragón o un simple empujón), a larga distancia (bazoka, misiles, granadas...) y a media distancia (ametralladora, escopeta, bola de energía...). Pero no penséis que esto va de disparar así, sin sentido, pues siempre tendréis que tener en cuenta que en el siguiente turno será vuestro adversario el que dispare y, por tanto, deberéis tratar de mantener a vuestros gusanos fuera de su alcance.

Esta mecánica configura, como os decía, un juego muy original que se convierte en un auténtico reto a la inteligencia y a la agilidad mental y en el que otros aspectos como la puntería o la habilidad en el manejo del pad quedan relegados más bien a un segundo plano.

Sonia Herránz



Las dos versiones para PlayStation y Saturn son prácticamente idénticas. Ambas presentan unos gráficos no excesivamente espectaculares pero aptos para lo que requiere la dinámica del juego. Además, los CUATRO BILLONES de escenarios que pueden generarse aleatoriamente resultan más que suficientes, ¿no os parece?




Consola:	Saturn y Playstation
Tipo:	Estrategia
Compañía:	Ocean
Programación:	Team 17
Nº de jugadores:	4 simultáneos
Nº de fases:	Combates
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD

A lo largo de la partida caerán del cielo cajas que contienen tanto armas nuevas como munición para las ya existentes. Las puede recoger cualquier gusano de cualquier bando.











Debido al reducido tamaño de los protagonistas, la "camara" tiene que seguir la acción muy de cerca, aunque de vez en cuando el juego realiza automáticamente algunos zooms para mostrarnos el campo de batalla en toda su extensión.

Gráficos: 84

Dentro de su sencillez, están bastante detallados y cumplen su cometido. Muy destacable el hecho de que los escenarios nunca se repiten. Ah, y mención especial para las diferentes "intros": geniales.

Sonido: 86

Las cinco melodías del juego son simpáticas y pegadizas, pero los efectos sonoros brillan con luz propia.

Jugabilidad: 85

Hacerse con el control de todas las armas requiere un poco de práctica.

Diversión: 87

Al principio resulta un poco "durillo", pero cuando consigues dominar todas sus posibilidades, se convierte en un juego bastante adictivo. Y si participan varios jugadores, mucho más.

Valoración: 86

«Worms» es un juego diferente que sabrá atraer a un público diverso y no necesariamente amante de la estrategia. Es dinámico, los combates no se hacen largos y otros factores como su gran sentido del humor o la influencia que tiene la suerte en los enfrentamientos, le resta parte de ese "desgaste cerebral" que producen los juegos de estrategia pura.
Por otra parte, es un compacto pensado casi expresamente para varios jugadores, con lo que la diversión puede multiplicarse hasta por cuatro. Una lástima que los gusanos sean tan pequeños: da la sensación de que nos perdemos muchos detalles y parte de las simpáticas animaciones de las que se les ha dotado.

Ranking:

Worms

3D Lemmings

Directamente desde la línea de fuego, «Worms» llega dispuesto a dar mucha guerra en la Nueva Generación.

¿Armas o artículos de broma?

Aquí tenéis algunas de las armas, objetos o acciones disponibles. Muchas de estas armas tienen usos limitados, pero su gran variedad permite respuestas muy variadas y a cual más divertida. Eso sí, hay que tener siempre mucho cuidado con dónde apuntamos.



ASTRICH: Permite lanzar un devastador ataque sobre una zona concreta del campo. Sólo hay uno por partida.



LANZALLAMAS: De uso ilimitado, sirve sobre todo para abrirse camino a través de los obstáculos del terreno.



CUERDA NINJA: Permite al gusano balancearse para recorrer largas distancias o trepar paredes.



PUÑO DRAGON: Es ilimitado y copia el golpe de Ryu en «SFII». También está la bola de energía típica de Dragon Ball.

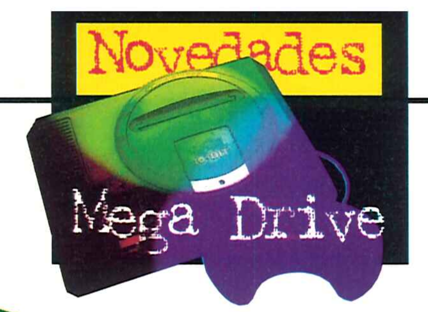


TRANSPORTE: Lleva al gusano que lo use a la zona del campo de batalla que elija. Sólo hay dos usos por partida.



VIGA: Sirve tanto para hacer un puente como para usarla de parapeto contra los enemigos. Es ilimitada.





THE OOZE

Si estáis dispuestos a probar algo en verdad original, no tenéis más que acercaros hasta «The Ooze», título que nos llega este mes directamente a Mega Drive.

Con este juego la gente de Sega ha huido de los cánones habituales y ha apostado por un protagonista tan original como escurridizo, por un argumento que parece sacado de una película de serie B de los años 50 y por un desarrollo que se sale bastante de los esquemas tradicionales. Os contamos.

El Dr. Caine (o sea, vosotros) se ha enterado de los planes que la Corporación para la que trabaja tiene para la humanidad: extender una plaga por el planeta y cambiar el antídoto por un buen fajo de billetes.

Este descubrimiento le pondrá en verdaderos aprietos al ser "pillado in fraganti" por el director. El castigo a su curiosidad será tener el "honor" de ser el primero en probar en sus propias carnes el virus orgánico.

El resultado no se hará esperar y su apariencia normal se transformará en una masa verdosa de aspecto repulsivo. Una monstruosa cabeza y una mano atrofiada serán los únicos vestigios de su pasado humano.

De esta guisa tendrá que evitar que la despiadada Corporación acabe con la vida en el planeta a la vez que, de paso, recupera las cadenas de ADN que le devuelvan su aspecto humano.

Un total de 15 niveles le separan de su objetivo y la única arma de la que dispondrá para defenderse de los escasos enemigos será lanzar partes de su propio cuerpo, con lo que logrará absorberlos y aumentar su tamaño: a mayor tamaño, mayor alcance de sus ataques, pero también mayores posibilidades de ser comido por los mutantes que corren por el laboratorio.

Puertas, items, resortes y enormes escenarios laberínticos serán los principales elementos de un juego de extraña concepción que exigirá de nosotros, además de algo de habilidad y buena puntería, tener un sentido de la orientación a prueba de bomba.

Roberto Lorente

¡Qué COSA más amorfa!

La espesa masa verdosa que veis en esta pantalla es precisamente el protagonista de la historia. Además también podéis comprobar las perspectiva aérea desde la que veremos en todo momento los laberintos por los que transcurre el juego.

Las pantallas de bonus

Las escondidas fases de bonus os permitirán ampliar vuestro informe cuerpo a base de "cazar" conejos. El problema es que el tiempo es limitado y los conejos corren como lo que son.



Entre los escasos lanzamientos de este mes para MegaDrive destaca este «The Ooze», un título "raro" protagonizado por un no menos extraño personaje.

Consola:	MEGA DRIVE
Tipo:	ACCIÓN
Compañía:	SEGA
Programación:	SEGA
Nº de jugadores:	1 JUGADOR
Nº de fases:	15 NIVELES
Niveles de dificultad:	-
Memoria:	16 MEGAS

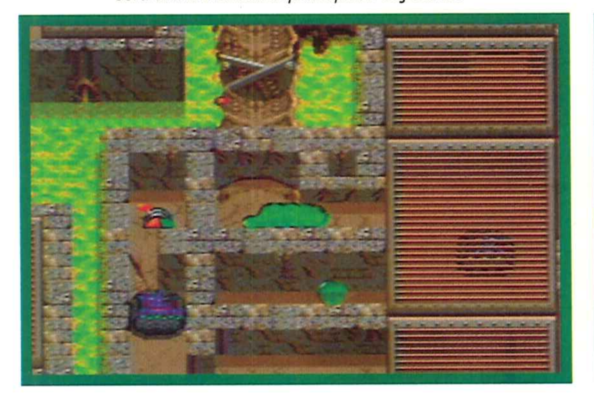


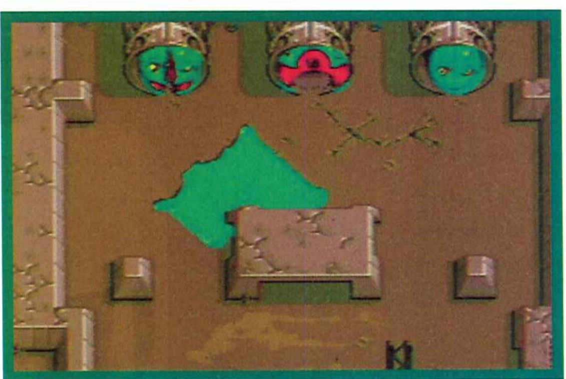


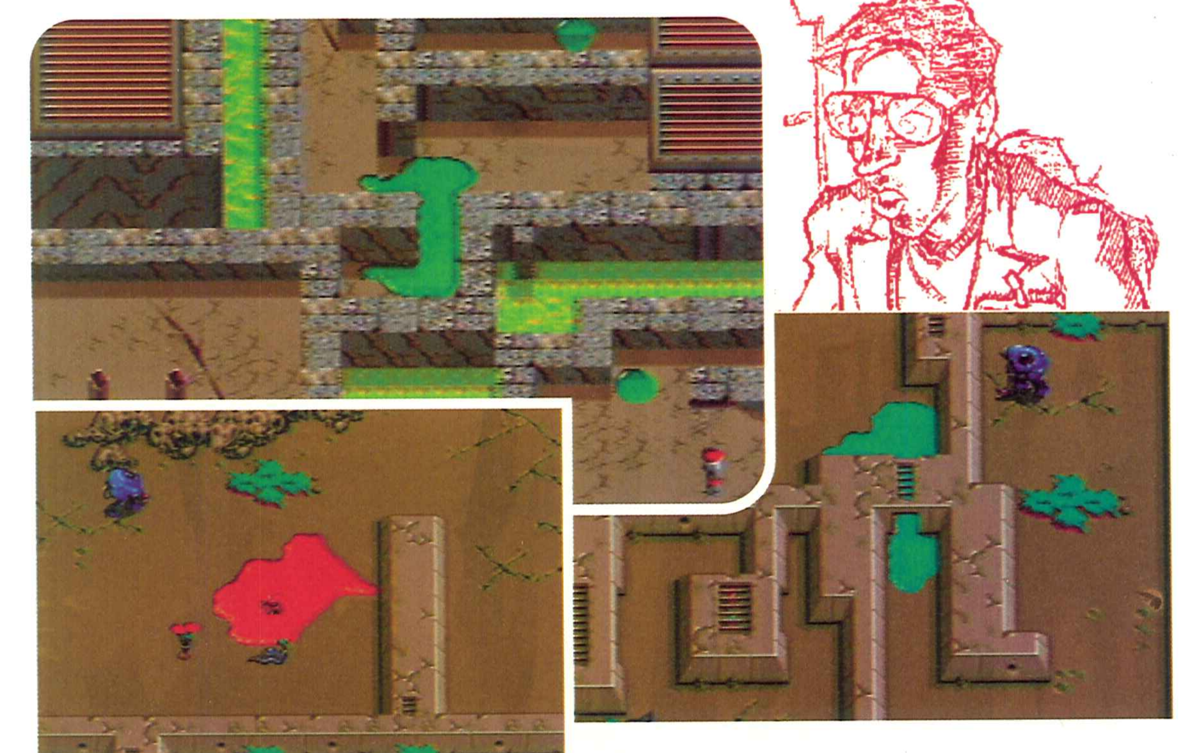
El acceso a algunos lugares del mapeado estará cerrado en un primer momento. Encontrar los resortes que nos abran las puertas será uno de nuestros principales objetivos.



A medida que vayamos recibiendo golpes iremos perdiendo volumen. Cuando perdamos toda nuestra masa o nos golpeen directamente en nuestra amorfa cabezota perderemos una vida.







GRÁFICOS: 82
La perspectiva utilizada y el peculiar aspecto del protagonista condicionan un poco el tipo de gráficos usados en el juego, que resultan un tanto simples. Pero tampoco están mal...

SONIDO: 80
La música se repite en exceso llegando a hacerse pesada en cuanto se juega un rato. Los efectos de sonido son más variados y están bastante mejor.

JUGABILIDAD: 78
Ooze se mueve tan despacio que resolver los laberintos se hace casi imposible. Si sois osados os tendréis que enfrentar también a una dificultad extrema con sólo 3 vidas, sin continuaciones y sin passwords.

DIVERSIÓN: 75
La dificultad del juego y la falta de continuaciones hace que se haga muy cuesta arriba tener que "repetir" otra partida para llegar hasta donde estábamos. Mientras duran las 3 vidas no es difícil entretenerse.

VALORACIÓN: 78
La originalidad es la gran baza de este juego. Catalogarlo en uno u otro género no resulta sencillo debido a las numerosas particularidades que le sacan de los esquemas habituales de plataformas, arcades o aventuras. Desgraciadamente todos sus alicientes se han quedado en este apartado, desatendiendo algo tan importante como es la jugabilidad. Bien está que un juego sea difícil para que dure, pero esto es demasiado. Sólo los más expertos podrán ver el deseado "The End".

RANKING:
The Ooze

Chaos Engine



La Mansión de las Almas Ocultas



Un detalle muy de agradecer en este juego es que no tenemos que leer nada, ya que los personajes nos lo cuentan todo hablando.



Definitivamente, las aventuras interactivas están de moda. Si el mes pasado hablábamos de «D» para PS-X y Saturn, este mes le ha tocado el turno a un juego cortado por el mismo patrón, «La Mansión de las Almas Ocultas», título que ya tiene un antecedente en Mega CD, donde lo conocimos como «Yumemi Mistery Mansion».

Este programa realizado por Sega nos presenta una sucesión de imágenes creadas por ordenador que nos invita a a convertirnos a un tiempo en espectadores y en protagonistas.

A diferencia del mencionado «D», el jugador siempre dispone de una perspectiva subjetiva y durante todo el juego permanece en un escenario limitado, una misteriosa mansión formada por 10 habitaciones en la que se producen extraños sucesos: puertas que se abren y se cierran, lugares que cambian de decorado...

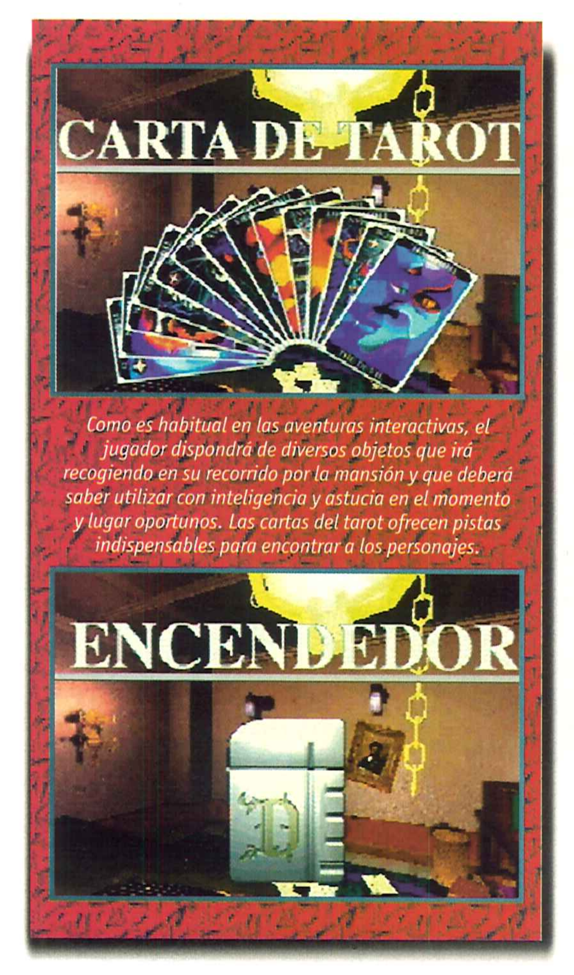
Dentro de este entorno, el jugador, adoptando el papel de cualquiera de los diferentes personajes que se nos proponen, debe intentar resolver un misterioso enigma, para lo cual tendrá que recorrer la mansión a la espera de acontecimientos y, sobre todo, dialogar con todos los personajes con los que se encuentre.

A diferencia de lo que ocurre en «D», aquí los diálogos cobran una importancia vital y el jugador, ante las preguntas que se le formulan, deberá optar constantemente entre dos respuestas diferentes, una afirmativa y otra negativa, pudiendo de esta forma cambiar el curso de los acontecimientos.

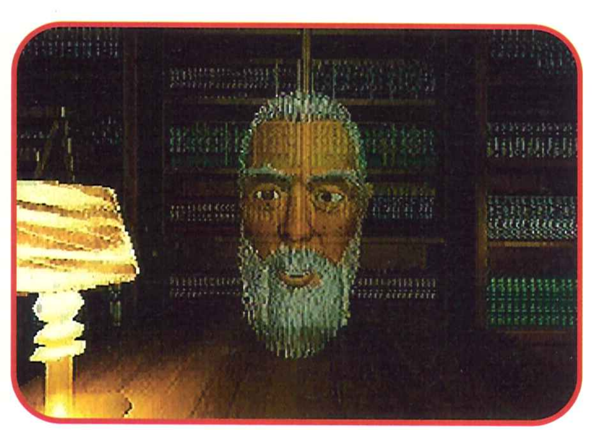
Afortunadamente Sega nos ha sorprendido muy gratamente doblando todas las voces del juego al castellano, con lo que nadie tendrá dificultades para enfrentarse a un programa que se convierte en un CD realmente atractivo para los aficionados al género.

Manuel del Campo

MISTERIOS sin resolver

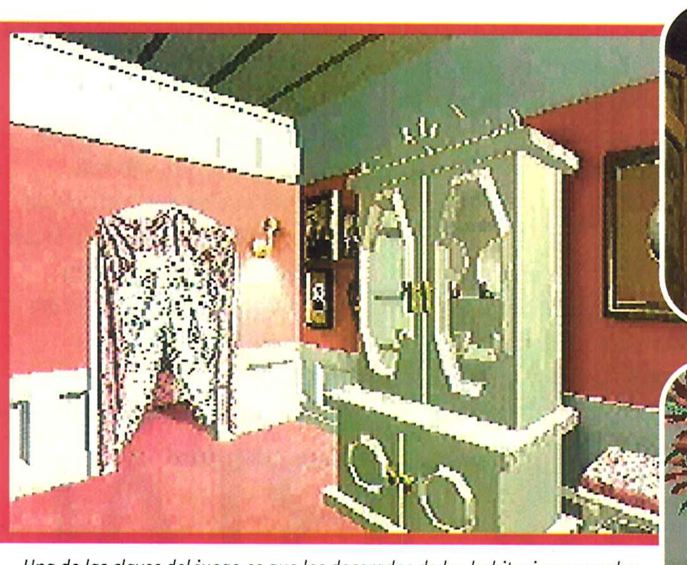


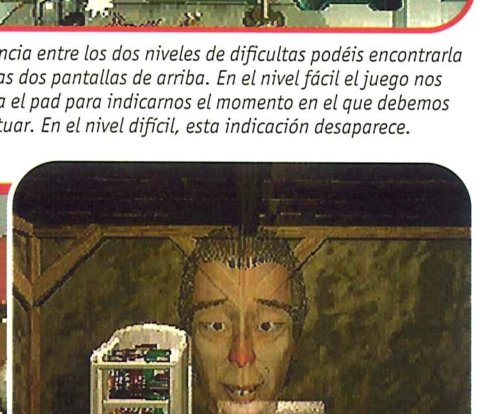
Como es habitual en las aventuras interactivas, el jugador dispondrá de diversos objetos que irá recogiendo en su recorrido por la mansión y que deberá saber utilizar con inteligencia y astucia en el momento y lugar oportunos. Las cartas del tarot ofrecen pistas indispensables para encontrar a los personajes.





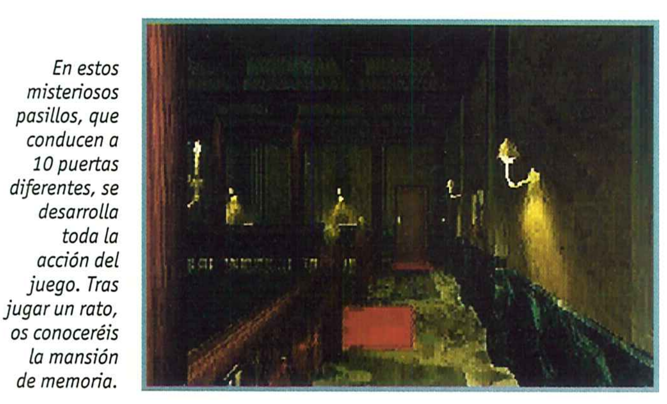
La diferencia entre los dos niveles de dificultas podéis encontrarla en estas dos pantallas de arriba. En el nivel fácil el juego nos muestra el pad para indicarnos el momento en el que debemos actuar. En el nivel difícil, esta indicación desaparece.





Una de las claves del juego es que los decorados de las habitaciones pueden cambiar en determinados momentos, de modo que el jugador puede volverse loco ante tanta misteriosa transformación. También hay que estar al tanto de los objetos que se encuentran en cada habitación (derecha).





En estos misteriosos pasillos, que conducen a 10 puertas diferentes, se desarrolla toda la acción del juego. Tras jugar un rato, os conoceréis la mansión de memoria.

Llega a Saturn una nueva aventura interactiva que nos trasladará a una fantasmagórica mansión en la que, por fortuna, se habla en castellano.

Consola:	SATURN
Tipo:	AVENTURA INTERACTIVA
Compañía:	SEGA
Programación:	SEGA
Nº de jugadores:	1 JUGADOR
Nº de fases:	1 CD
Niveles de dificultad:	2 NIVELES
Memoria:	CD



GRÁFICOS: 89
Tal vez se quedan cortos en calidad y resolución, pero el movimiento es rapidísimo, y su aspecto general, vistoso.

SONIDO: 91
El doblaje al castellano ya merece por sí sólo un agradecido aplauso. Las melodías están bien elegidas.

JUGABILIDAD: 86
El jugador debe dedicarse a pulsar el botón adecuado en el momento preciso. Sencillísimo de jugar.

DIVERSIÓN: 81
Su gran problema es que mantiene el interés hasta que se resuelven los misterios. Una vida corta, por tanto.

VALORACIÓN: 83
Al igual que os comentaba el mes pasado hablando de «D», este juego tiene el gran problema de que una vez se resuelven los misterios, ya no puede ofrecer nada más. Como una película de suspense. Hasta ese momento, es capaz de mantener a cualquiera pegado a la pantalla, pues su atractivo es innegable, más aún con el sensacional acierto de Sega de doblar todas las voces al castellano. Sería exigible, sin embargo, una duración mucho mayor, más escenarios, más dificultad o que cambiara el curso de los acontecimientos en cada partida. En cualquier caso, se trata de un buen juego que agradará a los amantes de las aventuras gráficas.

RANKING:
D

La Mansión de...



MK3

Más MORTAL que nunca









A pesar de llegar con cierto retraso, PlayStation no ha querido perderse la oportunidad de ofrecer a sus usuarios la tercera parte de la rompedora serie «Mortal Kombat».

Los fans de esta saga pueden estar de enhorabuena, pues Sony y Midway se han desmarcado con una conversión de la que podemos decir, ni más ni menos, que es idéntica a la recreativa.

No vamos ahora a extendernos hablandoos del desarrollo de un juego que ya hemos destripado hasta la saciedad -tanto en las versiones de 16 bit como en la propia recreativa-, y del conocéis hasta el más mínimo detalle. Pero sí os diremos que en esta versión para PlayStation se han incluído todos los aspectos de los que hace gala la recreativa, desde el amplio repertorio de luchadores hasta los espectaculares movimientos finales, pasando por todos y cada uno de los numerosos secretos que esconde el juego: personajes inesperados, escenarios escondidos...

Las mayores novedades de esta nueva versión de PlayStation con respecto a los juegos de Super Nintendo y Mega Drive llegan -no podía ser de otro modo-, en el apartado técnico.

En primer lugar queda patente la mayor resolución y paleta de colores de los que dispone esta consola, con lo que tanto los escenarios como los luchadores digitalizados han quedado bastante cercanos a la recreativa, ofreciendo un aspecto imponente. Y lo mismo puede decirse de la banda sonora que acompaña a los combates, en la que los programadores se han despachado realmente a gusto.

Es, por tanto, un «Mortal Kombat» que está a la altura de esta consola, y un juego de lucha más que recomendable para quienes gusten de la acción sin límites y jugabilidad sin discusión.

Manuel del Campo





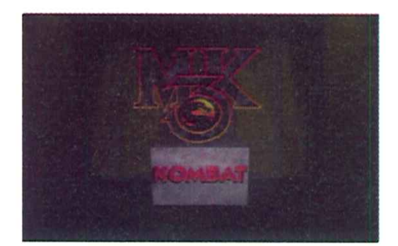




Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	LUCHA
Compañía:	SONY
Programación:	MIDWAY
Nº de jugadores:	1 ó 2 JUGADORES
Nº de fases:	TORNEO
Niveles de dificultad:	3 NIVELES
Memoria:	CD



«Mortal Kombat 3» llega a PlayStation en una versión que trae toda la potencia de la recreativa y que se convierte en uno de los títulos de lucha más sugerentes.



GRÁFICOS: 93

Un auténtico despliegue de digitalizaciones y una animación impecable de los luchadores.

SONIDO: 89

Mantiene un buen nivel en general, aunque se podía haber esperado algo más de contundencia en algunos efectos.

JUGABILIDAD: 92

Ya conocemos de sobra cómo se las gasta Midway. Un juego de lucha rápido, agresivo y fácil de manejar (salvo en los movimientos finales).

DIVERSIÓN: 92

Esta tercera parte contiene todos los alicientes para gustar a todos los públicos, pero sobre todo a los fans de la lucha.

VALORACIÓN: 92

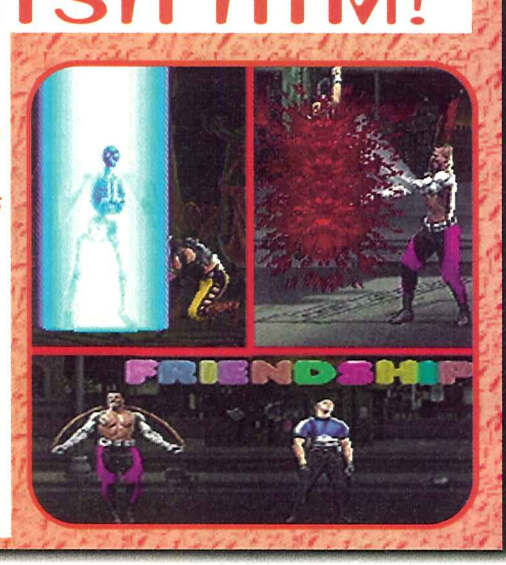
A pesar de que su retraso con respecto a las otras versiones domésticas le ha hecho perder parte de su capacidad para sorprender, lo cierto es que la calidad técnica que se ha alcanzado en PlayStation, -sobre todo en el apartado gráfico-, convierte a «Mortal Kombat 3» en un título impactante.

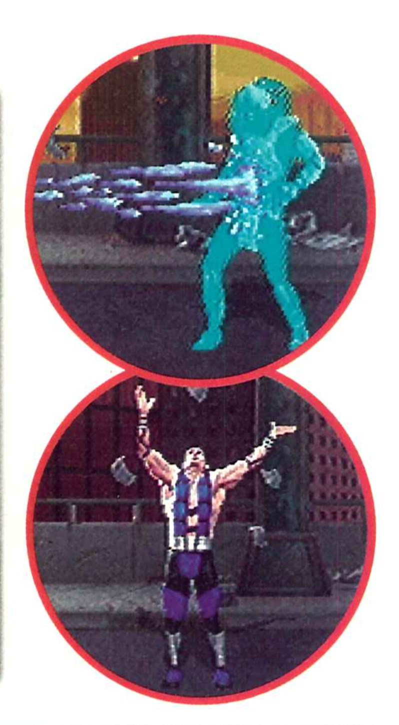
Un juego altamente recomendable, sobre todo para los fans de la lucha y en concreto de esta serie, quienes encontrarán colmadas todas sus aspiraciones.

Se coloca directamente en las posiciones más altas del ranking de juegos de lucha para PlayStation, muy igualado con el mítico «Tekken».

¡FINISH HIM!

No podían faltar. Los movimientos finales siguen siendo uno de los puntos fuertes del juego. Los hay para todos los gustos: fatalities, friendships, babalities, animalities...Y por supuesto, con el rojo como color protagonista en la mayoría de ellos.









El repertorio de luchadores en «Mortal Kombat 3» asciende a 14 elegibles, más tres personajes secretos. Entre todos ellos vemos algunas caras nuevas y otras ya conocidas. Un plantel de lujo.

RANKING:

Mortal Kombat 3

Tekken

Toshinden



MICKEY'S

Después de campar a sus anchas por las 16 bits, Mickey ha decidido que le ha llegado el momento de meterse de lleno en el futuro. El vehículo que ha elegido para ello ha sido este «Mickey's Wild Adventures».

A primera vista, lo más destacable de este juego no reside tanto en su desarrollo o en su aspecto gráfico como en el hecho de que viene a acompañar al hasta ahora solitario «Rayman» en el aún escaso repertorio de juegos de plataformas para Play Station.

Esta circunstancia -la de convertirse en una opción interesante para los amantes de este género-, hace que se pase por alto un detalle que en otro caso hubiera resultado más significativo: nos estamos refiriendo al excesivo parecido de esta versión con «Mickey Mania» para 16 bits.

«Mickey´s Wild Adventures» es un muy buen juego: simpático, divertido, con su punto justo de dificultad, con unos gráficos atractivos... pero lo "malo" es que casi todo esto ya lo dijimos cuando comentamos las versiones de Super Nintendo y Mega Drive. Salvo que los gráficos se han visto bastante mejorados en cuanto a nitidez y nivel de detalle, poco más hay que añadir.

De esta forma, -y dejando a un lado las inevitables comparaciones-, lo que nos queda al final es un juego muy entretenido con el que se homenajea al ratón más famoso de Disney a través de un repaso a toda su cinematografía.

Las seis fases-películas de las que consta el juego resultan realmente atractivas y nos llevarán por mundos plagados de peligros en los que tendremos que poner constantemente a prueba nuestra habilidad en el salto y nuestra capacidad de sortear enemigos.

En resumen, un plataformas bonito y muy divertido.

Roberto Lorente

Un ratón de película



Fase 1: STEAMBOAT WILLIE. 1928



El nacimiento cinematográfico de Mickey se produjo en este barco de vapor. Gráficos en blanco y negro -al principio de la fase-, y un apoteósico encuentro final con Pete, (a partir de ese momento, el eterno rival de Mickey), marcan el inicio de esta aventura.

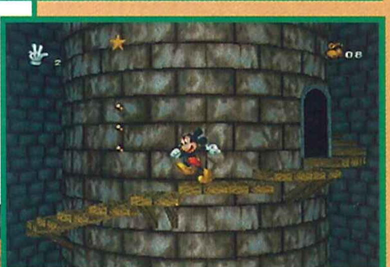


Fase 2: THE MAD DOCTOR. 1933



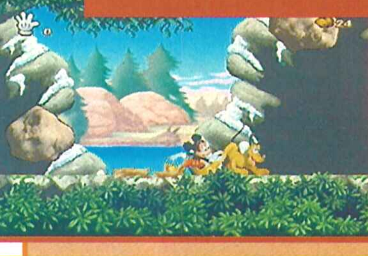
Un científico loco ha secuestrado a Pluto. Para rescatarlo tendremos que meternos en el interior de un tenebroso castillo lleno de trampas y vernos los huesos con unos peligrosos esqueletos que intentarán que fallemos en nuestro intento.







Fase 3: MOOSE HUNTER. 1937



Un tranquilo paseo por el campo puede convertirse de repente en una auténtica ensalada de carreras, saltos y golpes contínuos. Un enfurecido alce se encargará de poner la nota "dramática" a esta fase de ambiente bucólico y pastoril.





WILD ADVENTURES

Fase 4: THE LONESOME GHOST. 1937.

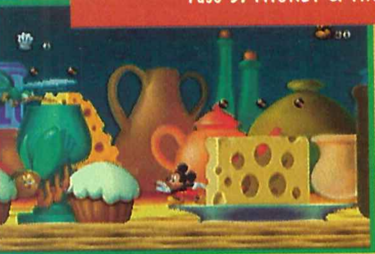


Una mansión encantada es el escenario principal en el que se desarrolla esta fase-película. Sus espectrales moradores os pondrán las cosas difíciles, ya que vuestros disparos no les afectarán en absoluto. Ya sabéis: a saltar y a esquivar como locos.





Fase 5: MICKEY & THE BEANSTALK. 1947



Mickey se ve metido de lleno en un mundo en el que el ratón toma sus dimensiones reales. Los objetos domésticos o las inofensivas plantas se convertirán en un problema realmente "enorme", y los insectos y mariposas, llegarán a ser sus principales enemigos.





Fase 6: THE PRINCE AND THE PAUPER. 1990



Nuestro orejudo protagonista se acerca al final de su peligrosa aventura. Si consigue atravesar con vida el palacio de Pete acabarán sus sufrimientos, pero los secuaces del susodicho no están por la labor. Tendrá que explotar su habilidades al máximo.





Mickey se presenta en PlayStation con la versión actualizada del popular «Mickey Mania» para 16 bits.

Objetos varios



Los consabidos "items", no pueden faltar en un "plataformas" que se precie. Aquí tenéis algunos de ellos. **1. Marbles**. Son objetos de cristal que Mickey lanza a sus enemigos. Podréis aumentar vuestras reservas recogiendo todas las que veáis por el camino. **2. Bolsa**. Os indicará cuántas canicas (Marbles) os quedan. **3. Cohete**. Salva la posición por si perdéis una vida antes de acabar la fase. **4. Estrella**. Aumenta en uno los golpes que podéis recibir antes de perder una vida. **5. Mano**. Muestra cuántos golpes os pueden dar antes de perder una vida. **6. Sombrero Mickey**. Cogiendo uno de estos tendréis una vida extra.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Plataformas
Compañía:	Sony
Programación:	Disney Interac.
Nº de jugadores:	1 Jugador
Nº de fases:	6 Fases
Niveles de dificultad:	5 Niveles
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 89

Resulta refrescante ver un juego que no hace uso de los polígonos. Muy bonitos y detallados a tope. El único fallo es que aportan poco en relación a los de las versiones de SN y MD.

SONIDO: 90

Junto a las melodías que escuchamos en las versiones 16 bits descubriréis nuevos temas y más voces digitalizadas del ratón.

JUGABILIDAD: 90

El ratón se controla muy bien. Por otra parte, los cinco niveles de dificultad hacen que resulte asequible para cualquiera.

DIVERSIÓN: 91

Lo disfrutarán más aquellos que no superen el metro y medio de altura, pero el resto también tendrá que rendirse al encanto del ratón de Disney.

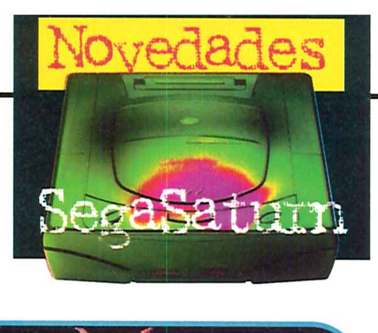
VALORACIÓN: 89

A pesar del forzado cambio de nombre, -incluso en la pantalla de presentación sigue leyéndose «Mickey Mania»-, este juego ofrece escasas novedades con respecto a las versiones para 16 bits que aparecieron hace algo más de un año.
Los gráficos han ganado bastante -lógicamente-, en cuanto a detalle y resolución, pero el esquema general del juego se mantiene, a nuestro gusto, excesivamente intacto.
En cualquier caso, «Mickey´s Wild Adventures» garantiza la diversión de quienes gustan de enfrentarse a los juegos de plataformas de los de toda la vida, lo cual le viene muy bien a una consola que estaba falta de este tipo de títulos.

RANKING:

Rayman

Mickey's W. Adventures





El ATAQUE de los peces espaciales

Para divertirse de lo lindo no hay nada como un buen shoot'em up, de esos que hacen agudizar los reflejos y retan los nervios más templados.

Si además, ese mata-mata ofrece un auténtico torrente de enemigos, un planteamiento gráfico impresionante y opción para dos jugadores simultáneos, aseguramos del todo la diversión. «Darius Gaiden» cumple todas estas premisas.

Firmado por Taito, este juego es una versión de «Darius Twin» aparecido hace algún tiempo en Super Nintendo. Ambos juegos tienen en común la extraña ambientación galáctico-marina de decorados y enemigos: enormes peces fósiles, anémonas o calamares se mezclan con todo tipo de artilugios espaciales para crear un escenario casi surrealista. Los gigantescos enemigos finales, por su parte, desarrollan una gran variedad de formas y movimientos, contibuyendo a mejorar el resultado gráfico general.

Todo ello se crece gracias a la habilidad de Saturn para manejar sprites con una soltura envidiable, permitiendo que el número de planos de scroll crezca y los efectos visuales se hagan espectaculares.

Como juego, «Darius Gaiden» no ofrece demasiadas complicaciones. El jugador cuenta con tres vidas, tres continuaciones que se suceden sin necesidad de comenzar la fase al perder ninguna de ellas y una nave que sólo aguanta un impacto. Diferentes items proporcionarán bombas, escudos y más poder para los cañones.

La dificultad del juego es alta, pero con un poco de práctica es posible acabarlo en poco tiempo, aunque no el juego completo. Nos explicamos, al final de cada fase se nos ofrece la posibilidad de elegir el siguiente nivel, de manera que se pueden jugar partidas muy diferentes cada vez y de una duración que dependerá de nuestras ganas de marcha. De este modo se puede disfrutar de un juego largo o corto, nuevo o igual aunque, eso sí, siempre difícil y enrevesado. Un detalle que le añade atractivo a un título enormemente interesante de por sí.

Teniente Ripley









Una de las mayores virtudes de este título es la posibilidad de elegir la fase en la que quieres jugar. De esta manera, aunque consigas acabar el juego siempre podrás repetir probando nuevos caminos y descubriendo nuevas sorpresas.



Taito presenta un matamarcianos en toda regla que, sin duda, será muy bien recibido por quienes gustan de poner a prueba sus reflejos.



La opción que permite que dos jugadores aúnen su fuerzas le añade un mayor interés a este «Darius Gaiden»





Los enemigos finales, a parte de ser gigantescos, son realmente originales. Generalmente son fantásticas criaturas marinas dotadas de una gran belleza.



A lo largo del juego encontraremos items en forma de escudo que aumentarán considerablemente el poder de nuestras armas. Cada escudo añade nuevos elementos como, por ejemplo, disparos laterales. Por desgracia, al perder una vida se pierden también estas ventajas.



El despliegue gráfico de «Darius Gaiden» es más que notable y la enorme imaginación de los programadores se pone de manifiesto en escenarios y enemigos.

Consola:	SATURN
Tipo:	SHOOT'EM UP
Compañía:	ACCLAIM
Programación:	TITUS
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	27
Niveles de dificultad:	4
Memoria:	CD



GRÁFICOS: 83

Recurriendo a los tradicionales "sprites", Taito ha creado un juego muy atractivo gráficamente y plagado de efectos visuales. El "scroll" es fantástico.

SONIDO: 82

La banda sonora cubre todo tipo de géneros musicales con gran efectividad. Los efectos sonoros son normalitos, en la línea de otros shoot'em up.

JUGABILIDAD: 85

Es muy fácil de jugar, con un control sencillo que permite que nos centremos totalmente en el desarrollo del juego.

DIVERSIÓN: 86

Encantará a los seguidores del género. La opción de dos jugadores simultáneos y la posibilidad de elegir el camino añaden nuevos alicientes y consiguen que el juego pueda durar mucho, mucho tiempo.

VALORACIÓN: 84

El atractivo innato de los matamarcianos se basa en su sencillez de manejo y en la descarga de adrenalina que provocan. Unos buenos gráficos, un planteamiento original, la inclusión de items y la opción de dos jugadores simultáneos añaden interés a las bazas básicas del juego. Y eso es lo que se puede decir de «Darius Gaiden», que ha sabido combinar con maestría todos estos elementos para atraer y divertir a cualquier jugador habilidoso.
Los usuarios de Saturn agradecerán enormemente la llegada de este espectacular título de Taito.

RANKING:

Darius Gaiden

Galactic Attack

Parodius

TWISTED METAL





Dentro de los simuladores de coches están surgiendo una serie de juegos que aportan nuevos alicientes al ya de por sí atractivo ejercicio de conducir. Un claro antecedente lo tenemos en el magnífico «Destruction Derby» o en los futuristas «WipeOut» y «CyberSpeed».

Sin embargo, Sony y el grupo de programación Single Trac han ido mucho más allá y en este «Twisted Metal» han relegado a la conducción a un plano secundario, invitando a los jugadores a lo que los anglosajones conocen como "Seek & Destroy", es decir, buscar y destruir.

El desarrollo del juego es bien sencillo. El jugador debe escoger su vehículo entre doce distintos y recorrer libremente enormes mapeados hasta encontrar al resto de participantes -que van incrementando su número a medida que transcurren las fases-, y destruirles a base de colisionar con ellos o utilizando las armas a disposición de cada vehículo.

Claro que Sony ha tenido el acierto de acercar esta explosiva competición a la realidad, utilizando vehículos como ambulancias, taxis, coches de policía, camiones, turismos, etc... y colocándoles en lugares tan habituales como autopistas, ciudades o urbanizaciones, lugares en los que no resultará difícil encontrar a otros vehículos que nada tienen que ver con esta guerra o a inocentes transeúntes que tienen la "osadía" de intentar cruzar la calle.

No es extraño que en algunos países se haya comparado a este juego con los "shoot´em ups" estratégicos tipo «Doom», con la diferencia de que aquí controlamos un vehículo en lugar de un soldado que camina a pie.

El juego propone en todo momento una acción desenfrenada, -a veces demasiado-, repleta de espectaculares choques, saltos imposibles, explosiones de todo tipo y buenas dosis de velocidad, donde lo más difícil es hacerse con el control de los vehículos, un aspecto en el que los programadores se han complicado la vida en exceso.

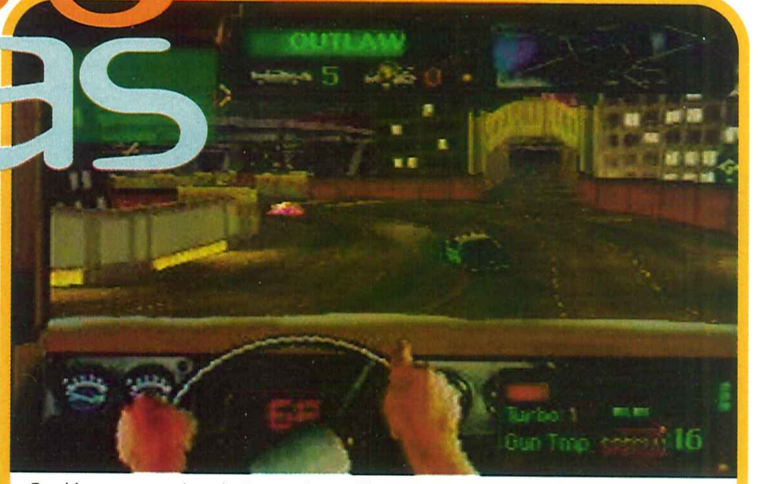
Sin embargo, la diversión está servida tanto en el modo de un jugador, -en el que se deben ir superando fases cada vez más complicadas y con más rivales de por medio-, como en el de dos jugadores, que consigue sacar aún mayor partido a las enormes posibilidades jugables de este compacto.

Manuel del Campo

PILOTOS suicidas

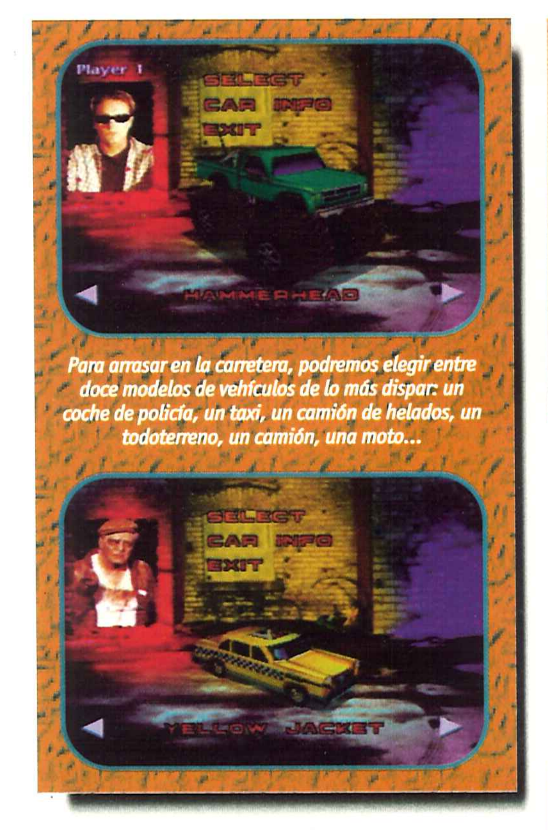


Algunos transeúntes no se limitan a rezar para que los locos de la carretera no les atropellen. Armados con potentes bazookas intentarán defenderse de los vehículos que -como tú-, no respetan las normas de circulación.



En el juego se pueden elegir tres vistas diferentes. La más espectacular es la que nos ofrece una panorámica desde dentro de la cabina de los vehículos, aunque también es la más complicada a la hora de ver con facilidad la situación de los rivales. De todos modos, tras unas cuantas partidas, seguro que elegís por esta opción.

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	ACCIÓN/CONDUCCIÓN
Compañía:	SONY
Programación:	SINGLE TRAC
Nº de jugadores:	1 ó 2 JUGADORES
Nº de fases:	6 NIVELES
Niveles de dificultad:	3 NIVELES
Memoria:	CD



Para arrasar en la carretera, podremos elegir entre doce modelos de vehículos de lo más dispar: un coche de policía, un taxi, un camión de helados, un todoterreno, un camión, una moto...

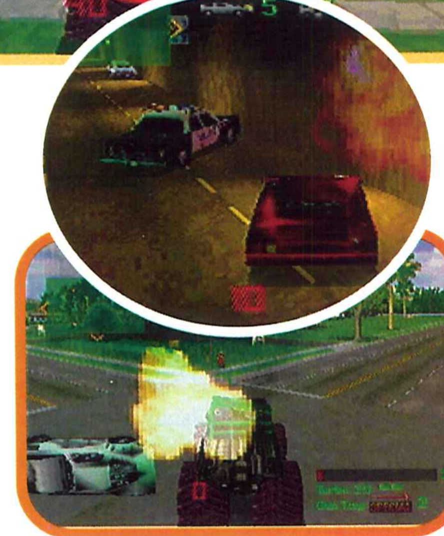


Sony vuelve a proponer un juego protagonizado por la agresiva afición de subirnos a un coche y tratar de destrozar a todos nuestros adversarios.





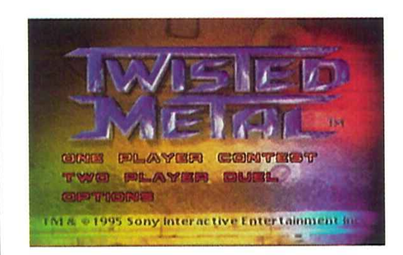






La utilización de la pantalla partida impide que en el modo de dos jugadores se pueda elegir perspectiva. Sin embargo, la diversión está totalmente asegurada, sobre todo si ambos participantes demuestran tener cierta pericia en la conducción





GRÁFICOS: 89

A pesar de presentar un aspecto muy llamativo, resultan algo irregulares, con detalles muy buenos y otros no tanto.

SONIDO: 88

Sin ser una maravilla mantiene el alto nivel de todo el juego, sobre todo en algunos efectos de sonido.

JUGABILIDAD: 89

El buen nivel general sólo queda empañado por un control algo complicado, -e innecesario-, de los vehículos.

DIVERSIÓN: 88

Una idea original capaz de atraer a cualquier jugador, a pesar de que se podían haber mejorado algunos aspectos.

VALORACIÓN: 89

Es una lástima que Sony, a pesar de haber completado un muy buen juego, no haya aprovechado al máximo esta genial idea para convertirla en una obra maestra. «Twisted Metal» es un programa que rebosa diversión, frescura y espectáculo, pero al que se le nota que no se le han depurado algunos aspectos técnicos -especialmente en los gráficos- , y jugables -como la ligera complicación en el control de los coches y la sucesión de algunas escenas de acción algo atropelladas-.
Además, el hecho de contar con un rival tan prestigioso como «Destruction Derby», que le supera en todo, salvo en la idea original, no le hace ningún favor.

RANKING:

Destruction Derby

Twisted Metal

STAR TREK
DEEP SPACE NINE

Un VIAJE con las estrellas

No es fácil encontrar en nuestro país cartuchos como éste que nos ofrece Virgin. Primero por su temática basada en la famosa serie "Star Trek", que tan pocas muestras jugables ha dejado en España, y segundo por su planteamiento en plan aventura que tampoco se puede decir que sea un género que se prodigue en exceso. Estos dos factores le convierten en un juego interesante, aunque enfocado a un público muy concreto.

Como premisa básica se combina la aventura con las plataformas y el arcade. Una fase conversacional (con diálogos en inglés) prepara el camino para el nivel de arcade que tampoco queda exento de su su pizca de puzzle y estrategia. De hecho, según se avanza en el juego, la unión entre aventura conversacional y arcade se va haciendo más y más palpable, lo que conlleva un aumento paulatino de la dificultad y el interés que despierta.

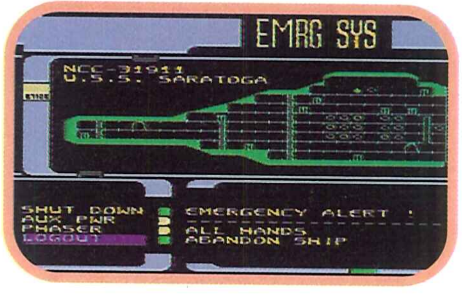
El argumento del juego va de que los miembros de la tripulación se ven involucrados en una sucesión de problemas que les obligarán a afrontar distintos tipos de situaciones para mantener intacta la integridad de su gigantesca ciudad espacial. Igual que en cualquier episodio de la serie.

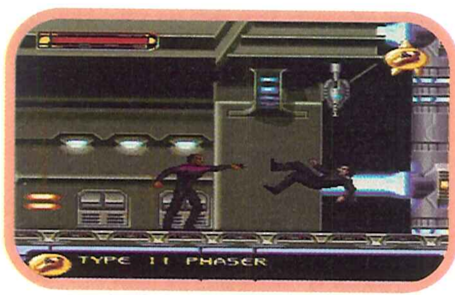
Durante las fases de plataformas, los tres posibles protagonistas del juego mostrarán una animación que recuerda al clásico «Prince of Persia» aunque, por desgracia, sin llegar a la soltura, fluidez y precisión de la que éste hacía gala. Y esto precisamente es lo que puede considerarse como la mayor pega del juego: habría resultado mejor dotarle al personaje de una animación menos complicada, pero más práctica, que planteara menos problemas en el control.

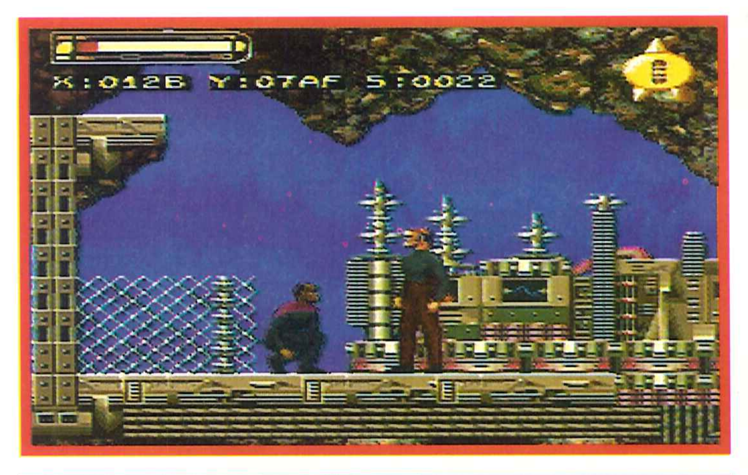
La idea general es buena, pero su resolución no es lo suficientemente adictiva como captar el interés del gran público. Los "trekkies" recibirán el juego con alegría, aunque quizás lo encuentren algo decepcionante.

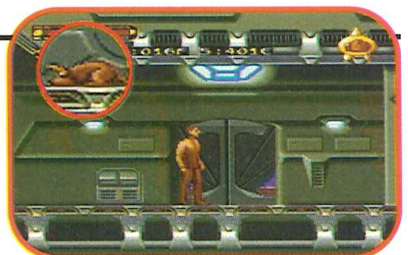
Sonia Herranz











A lo largo del juego podremos controlar a tres componentes de la tripulación del Enterpise, cada uno de ellos con sus propias cualidades. Por ejemplo uno de ellos puede transformarse en rata, con lo que podrá colarse por estrechos pasadizos.





Para acabar el juego tendremos que realizar muy variadas misiones. Esto nos obligará a manejar todas las habilidades de cada personaje con gran precisión, lo cual no siempre resulta sencillo debido a algunos problemas en el control de los protagonistas.

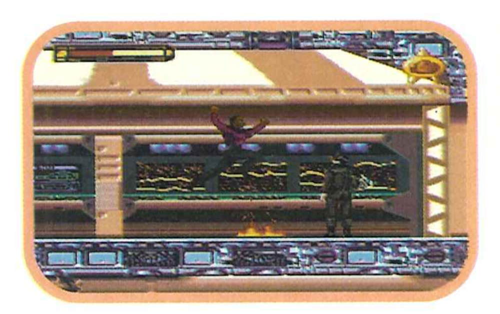




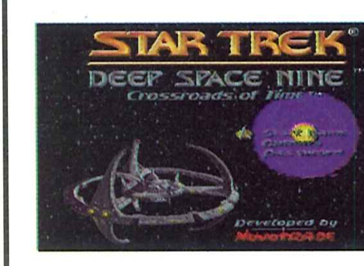
La mítica serie Star Trek llega a Super Nintendo con un juego mezcla de estrategia y plataformas cuya calidad queda un poco por debajo de lo deseado.



El idioma se presenta como una de las barreras para que «Deep Space Nine» pueda ganar un mayor número de adeptos. La mezcla de géneros posiblemente no conseguirá ganarse el interés de un público que, además, deberá tener ciertas nociones de inglés.



Consola:	Super Nintendo
Tipo:	Aventuras/Plataformas
Compañía:	Virgin
Programación:	Playmates
Nº de jugadores:	1 Jugador
Nº de fases:	15 niveles
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	8 Megas



Gráficos: 77
Son bastante repetitivos en general y demasiado simplistas en muchas ocasiones. Se echa en falta algo más de espectacularidad.

Sonido: 79
La banda sonora está extraída de las extrañas melodías de la serie. Los efectos sonoros son normalitos.

Jugabilidad: 78
Lo más negativo.El control del personaje provoca demasiados problemas pudiendo hacerse desesperante.

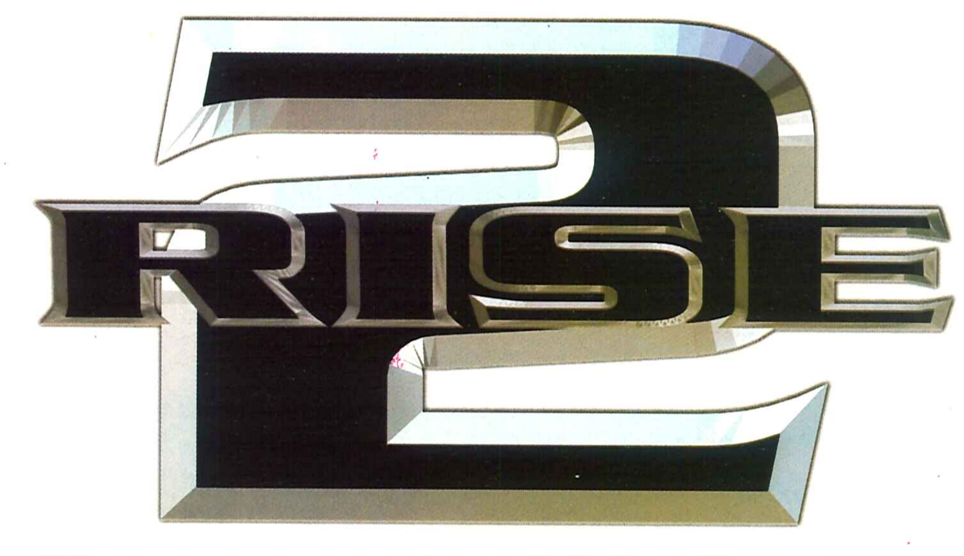
Diversión: 80
Va ganando interés a la vez que se superan las fases y es lo bastante largo como para tenerte entretenido mucho tiempo.

Valoración: 79
No es el juego que todo seguidor de Star Trek podía desear. Los ha habido mucho mejores, aunque nunca hayan llegado a España. Tiene varias pegas para convertirse en un juego de esos que enganchan y quizá la principal razón sea el escaso dinamismo que imprime en algunas fases que terminan siendo una repetición del mismo puzzle, pero cada vez más complicado y sin evolución. El control del personaje es otra de sus desventajas y en parte también es el culpable de la falta de dinamismo.
Una pena, porque la idea general del juego es atractiva y podía haber resultado mucho más interesante.

Ranking:
Deep Space Nine
Warlock
Stargate




Los luchadores efectuarán su presentación mediante una animación renderizada. Sin embargo, las imágenes apenas ocupan un tercio de la pantalla y, además, su brevedad tampoco deja demasiado tiempo para poder disfrutarlas.



Resucitar para REPETIR

«Rise of the Robots» en 16 bits fue una pequeña decepción para los amantes de la lucha. Su calidad gráfica, impresionante en aquel momento, nos hizo pensar que podía tratarse de una revolución en un género más que explotado.

Sin embargo, cuando el juego fue una realidad descubrimos que sólo se habían preocupado del aspecto visual, dejando a un lado el tema de la jugabilidad.

La segunda oportunidad

que las nuevas consolas le han proporcionado a Mirage nos hacía esperar un título mucho más completo y equilibrado. Y eso es lo que a priori parecía mostrar «Rise 2: Resurrection»: de los siete luchadores iniciales se pasa a 18 elegibles con diez ocultos, existen muchísimos más golpes especiales, ataques finales y combos, se dispone de más cuadros de animación... Estadísticamente perfecto. Pero, por desgracia, las cifras no son suficientes y Mirage ha vuelto a caer en los mismos errores.

«Rise 2» no ofrece

ni una calidad gráfica a la altura de otros juegos similares para PlayStation ni una jugabilidad digna de un buen arcade. Los movimientos de los robots no son "naturales" y muchas veces pecan de brusquedad; realizar los golpes especiales es realmente difícil -y los "fatalities" entran en la categoría de lo imposible-; los personajes no son muy grandes y los escenarios tampoco tienen la calidad suficiente como para servir de excusa a la merma de tamaño. Tampoco hay juegos de cámaras, ni cambios de perspectiva, ni zooms y la mecánica del juego es el tradicional "one vs one" al mejor de tras asaltos.

Por todo esto podemos decir que «Rise 2» ha quedado nuevamente por debajo de las espectativas despertadas por unos robots que, -eso sí hay que reconocerlo-, poseen uno de los diseños más impresionantes de cuantos hemos visto en lo que a personaje se refiere.

Quizás los jugadores menos exigentes podrán divertirse siempre y cuando perdonen las deficiencias técnicas y siempre que jueguen contra otro jugador. Y es que realizar los golpes especiales resulta muy difícil y muy fácil caer en la rutina de utilizar siempre el mismo ataque, algo que sin duda puede evitarse en el modo versus.

Sonia Herránz









Gráficamente el juego deja bastante que desear. Las acciones suelen ser embarulladas y la resolución de los robots es escasa. Sin duda, se echa en falta mucha más" claridad" en los combates.





En la pantalla de selección de personaje se puede variar el color del luchador moviendo el pad arriba y abajo. Los robots irán variando de tonalidad hasta cambiar radicalmente de color.

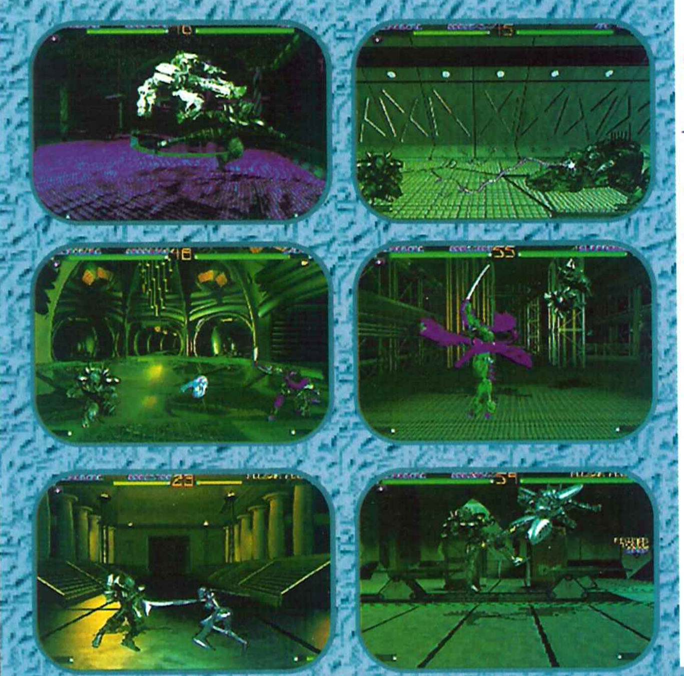
Mirage no ha conseguido en su nuevo intento realizar un juego de lucha a la altura de las espectativas despertadas.





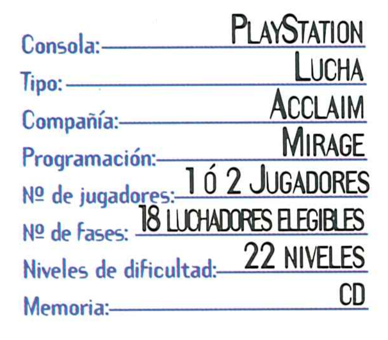


Los luchadores ocultos dan la cara



Aquí podéis ver a seis de los diez personajes ocultos del «Rise 2». Para enfrentarse a ellos no hace falta ningún truco especial, basta con intentar llegar hasta el final del juego y ellos solos se irán presentando cada tres o cuatro combates para ponernos las cosas más difíciles.

Cada uno de estos personajes cuenta con su propio escenario.



Consola:	PlayStation
Tipo:	Lucha
Compañía:	Acclaim
Programación:	Mirage
Nº de jugadores:	1 ó 2 Jugadores
Nº de fases:	18 luchadores elegibles
Niveles de dificultad:	22 niveles
Memoria:	CD



GRÁFICOS: 75
Se esperaba bastante más de las renderizaciones. Los personajes son pequeños y sus acciones no son nítidas.

SONIDO: 73
La música es prácticamente inexistente y los efectos sonoros terminan haciéndose repetitivos y un poco "sucios".

JUGABILIDAD: 72
La enorme dificultad que entraña la realización de los golpes especiales obliga al jugador a buscar rutinas que al final terminan siendo monótonas y aburridas.

DIVERSIÓN: 74
Dos jugadores simultáneos pueden picarse durante un rato, pero en general no tiene alicientes suficientes como para divertir mucho tiempo.

VALORACIÓN: 74
«Rise 2» tenía todo a su favor para haber combatido en el terreno de la lucha contra vacas sagradas como «Tekken» o «Toshinden». Por desgracia, no ha sido así.
A su pobre jugabilidad, -empeorada por la dificultad para realizar los golpes especiales-, hay que añadirle una calidad gráfica por debajo de lo exigible a una máquina como PlayStation. Le falta gancho, fuerza y, sobre todo, capacidad de diversión. Puede resultar entretenido, pero poco puede hacer contra los grandes títulos del género.

RANKING:

Rise of the Robots

Street Fighter the Movie

Mortal Kombat 3

Tekken

PRIMAL RAGE

Instinto Animal

Aproximarse lo más posible a lo ofrecido por la recreativa ha sido el objetivo buscado por todas las versiones domésticas que se han realizado hasta la fecha de «Primal Rage». Sin lugar a dudas, y a la espera de lo que Saturn y PSX nos ofrezcan en abril, esta versión de 32X es la que mejor lo ha conseguido. Tanto la definición de los personajes como su movimiento han sido mejorado respecto a las versiones de 16 bits, manteniéndose la jugabilidad y la adicción en unos límites más que aceptables para un juego de este tipo. Los 32 megas del cartucho tienen buena culpa de lo anterior y permiten además mantener los 7 monstruosos personajes del original con todos y cada uno de sus golpes especiales.

Se trata en definitiva de una versión que aunque lógicamente no llega a los niveles de la recreativa, se acerca mucho. Seguro que los aficionados a la lucha lo sabrán apreciar.









Este nueva versión de «Primal Rage» es la que, hasta el momento, ha conseguido apropiarse con mayor eficacia de todos los elementos jugables de los que hace gala la recreativa. El espectáculo está servido en MD32X.





NFL Quaterback Club 96





El fútbol de los americanos

La utilización de las más modernas técnicas de captura de imágenes le ha servido a Acclaim para reflejar con gran realismo todo lo que rodea al fútbol americano.

Los movimientos de los jugadores sorprenden por su claridad -a pesar de que su tamaño no sea excesivo-, y el aspecto gráfico general del juego es bastante aceptable.

Las múltiples opciones de juego alargarán la diversión que puede proporcionar este título a los escasos aficionados a este deporte que existen en nuestro país.

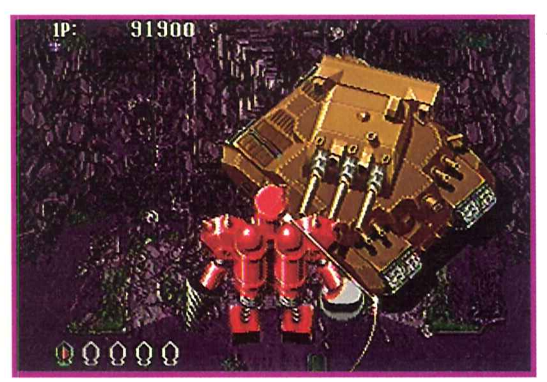
El único "punto negro" se podría achacar a la excesiva complicación de los controles.



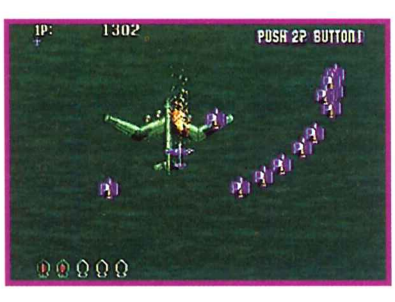


AERO FIGHTERS 3

Diversión elevada al cubo



Una de las sagas de shoot´em up más exitosas de Neo Geo regresa con todos los alicientes de sus antecesores unidos a las lógicas mejoras en cuanto a jugabilidad.





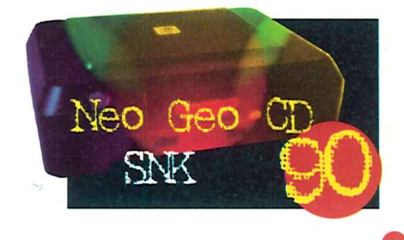
Cuando de lo que se trata es de divertirse de lo lindo, no hay nada mejor que recurrir a un mata-mata de los de siempre.

Si además lo que se quiere es un shoot'em-up de calidad avalado por una compañía experta en estas lides, apostar por SNK es apostar sobre seguro. Su notable experiencia en este tipo de juegos os asegura que la diversión no os va a fallar nunca.

Si no os creéis lo que os estamos contando, no tenéis más que preguntar a los poseedores de alguna de las anteriores entregas de «Aero Fighters», una exitosa saga que sirve perfectamente para ilustrar todo lo dicho.

«Aero Fighters 3» aparece este mes en las tiendas e incorpora algunas jugosas novedades sobre sus predecesores. La posibilidad de escoger itinerario es una de ellas, pero también hay nuevos aviones para elegir y unos enemigos más grandes a los que atacar, bien sea sólo o en compañía de un amigo.

La dificultad del juego es muy alta, pero a cambio dispondréis de continuaciones infinitas que siempre resultan muy oportunas cuando hay que enfrentarse nada menos que a 15 fases (2 secretas y dos de bonus) de acción sin límites.



T-MEK

Sólo puede quedar uno





«T-MEK» es un juego en el que no hay misiones, ni reglas. Sólo un recinto cerrado y varios vehículos blindados luchando entre sí.

Si os atrevéis a afrontar el reto podéis probar suerte escogiendo uno de los seis MEK's disponibles, que pondrán a vuestra disposición un radar de largo alcance, un cañón láser, un cañón de plasma y un arma especial que variará dependiendo del MEK elegido.



Para controlar las evoluciones de los enemigos contaréis con una vista en primera persona que os mostrará una realización gráfica muy simple (no esperéis ni gráficos renderizados, ni texturas, ni ninguna frivolidad de ese tipo) que impregna tanto a los decorados como a los propios vehículos.

En cuanto a la jugabilidad, el hecho de que las fases se parezcan tanto unas a otras (tanto en su desarrollo como en su aspecto gráfico), provoca que «T-MEK» resulte a la larga un juego que se puede hacer algo monótono y repetitivo.

Revolution X





En «Revolution X» nuestro cometido se limitará a mantener el botón de disparo pulsado en todo momento, moviendo nuestro punto de mira de un lado a otro de la pantalla.

¿Dónde está la Revolución?

No ha tenido mucho acierto Acclaim a la hora de versionar esta recreativa para SNES.

Ni la jugabilidad -muy elevada en el arcade original por poder disparar con armas "reales"-, ni los gráficos -que presentan unos enemigos muy pequeños-, han conseguido estar a la altura de lo que cabía esperar, devaluando en exceso un juego que prometía más.

El monótono desarrollo nos obliga a efectuar un contínuo "barrido" por la pantalla con nuestro punto de mira, sin tener más sorpresas que la enésima aparición del enemigo de siempre. Monótono.



Off World INTERCEPTOR EXTREME

Disparos con tracción a las 4 ruedas

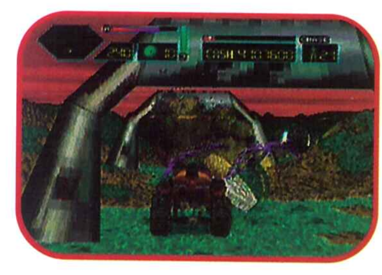




El juego ofrece la opción de dos jugadores simultáneos a pantalla partida.

Los inconformistas del motor, cada vez pueden encontrar más juegos de coches que se salen de los esquemas tradicionales. En estas carreras sin reglas, lo esencial sigue siendo llegar el primero, pero lo que se haga para lograrlo deja de tener importancia: los disparos, bombazos, golpes o empujones pasan a ser una forma tan eficaz de eliminar adversarios como adelantarleos.

«Road Rash», «Street Racer», «Combat Cars», «Wipeout»... la lista de juegos basados en esta idea se va haciendo cada vez más nutrida. Pero esto no ha impedido que Crystal Dynamics quisiera sumarse a la feria con este «Off-World Interceptor Extreme», un compacto que aparece para Saturn y Playstation con la consigna clara de hacerse un hueco en el género.



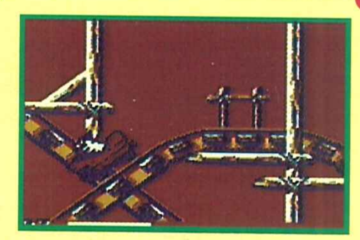
Desgraciadamente, el juego no ha sabido dosificar la diversión y tras unos inicios altamente prometedores, se pasa a una situación de relativa monotonía ante la igualdad de los escenarios y la poca variedad de situaciones. Ni los cuatro modos de juego, ni los 26 niveles del "Story Mode", ni la posibilidad de gastarse el dinero obtenido en las carreras en mejorar el vehículo y su armamento consiguen aportar la "vidilla" necesaria para enganchar por completo al jugador: la sensación que queda tras jugar muchas partidas, es un poco de "vacío".

Ni la versión Saturn ni la de PlayStation (ligeramente mejor a nivel gráfico, pero más lenta a la hora de cargar) han conseguido solucionar este problema que hace que el juego resulte, en conjunto, un poco mediocre.



Sega Saturn
Crystal Dynamics
73

PlayStation
Crystal Dynamics
74



La versión para Game Boy de «Pinocho» ha dado como resultado un juego con unos gráficos poco nítidos y una complicación excesiva en su control.



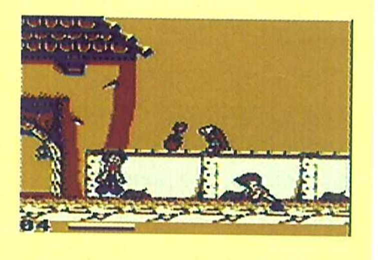
PINOCHO

¡¡Más madera!!

Le falta chispa a esta versión portátil de «Pinocho». A pesar de que el personaje está bien animado, los escenarios no están bien definidos, el scroll provoca demasiados problemas de visibilidad y el control del personaje es poco fiable.

El argumento sigue con fidelidad lo visto en la versión para SN, tratando de plasmar la historia de la película, pero al faltarle el encanto de unos gráficos brillantes pierde parte de su interés.

A primera vista puede resultar atractivo, pero al final acaba resultando un poco desesperante debido a lo complicado de su control.



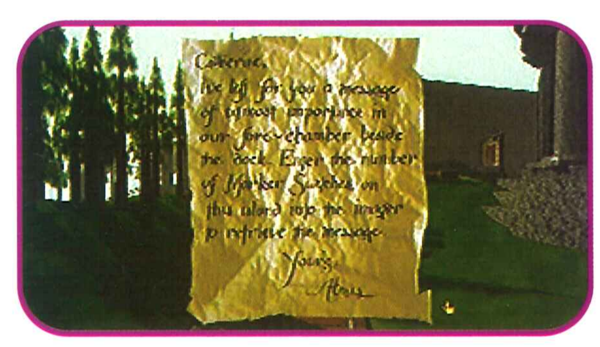


Game Boy
Nintendo
63

Myst

Un juego algo "místico"





Los pergaminos serán un elemento que nos acompañará a lo largo de toda nuestra aventura. Por fortuna, los textos escritos estarán en castellano.

«Myst» llega a Saturn con la vitola de haber sabido ganarse muchos adeptos en PC.

Sin embargo, para nuestro gusto "consolero", creemos que este título presenta un planteamiento algo extraño que se dirige a un sector muy específico de jugadores.

Lo que tenemos que hacer en «Myst» es accionar interruptores, resolver situaciones y leer pergaminos y más pergaminos para elegir el mejor camino a seguir. Eso sí, la historia se va desarrollando de una manera interesante y el jugador podrá llegar a sentirse atraído por ella... siempre y cuando no se llegue a desesperarse por la excesiva falta de acción y movilidad.

Gráficamente es un juego concreto y nítido. Los escenarios renderizados confieren la nota necesaria de misterio, pero son absolutamente inmóviles salvo alguna digitalización, una puerta que se abre o una estantería que se desplaza dejando abierto un pasadizo.

Sin duda es una nueva opción para los usuarios de PlayStation,- más si tenemos en cuenta que estará, como muchos juegos de Psygnosis, traducido al castellano-, pero tampoco posee los ingredientes necesarios para convertirse en una gran aventura gráfica.

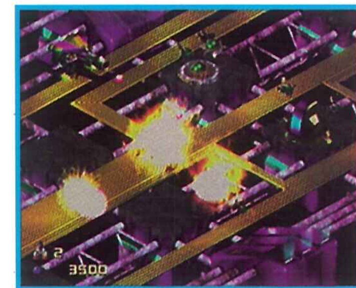


Los gráficos de esta aventura presentan una buena calidad, pero para nuestro gusto son excesivamente estáticos.



Viewpoint





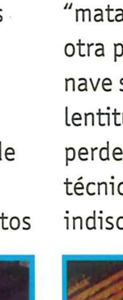
Una oda a la dificultad



EA ha versionado para PlayStation el shoot'em up más difícil que se haya visto nunca, como ya demostró en su paso por Neo Geo.

Esta dificultad viene en parte motivada por su planteamiento en perspectiva isométrica -lo que en principio descoloca un poco-, y, sobre todo, por la enorme avalancha de enemigos y proyectiles, que puede llegar a acabar con los nervios del más pintado.

Para complicar aún más las cosas, en el escenario se han dispuesto una gran cantidad de trampas, con lo que no sólo tendremos que destruir a cientos de enemigos y evitar los choques contra las paredes, sino que además deberemos vigilar que el suelo no se mueva o que no aparezcan muros de la nada.



Su complicación (suavizada con passwords, pero tampoco demasiado) y el precioso repertorio gráfico le convierten en un juego atractivo para los auténticos expertos en los "matamarcianos", quienes , por otra parte, encontrarán que su nave se mueve con excesiva lentitud. Este detalle hace perder enteros a un juego que, técnicamente, posee una calidad indiscutible.









El mayor atractivo de este título -un auténtico reto a tu habilidad-, se encuentra en los vistosos decorados y en la nitidez con la que se muestran todos los elementos del juego.

Listas de éxitos

Mega Drive



Cutthroat Island. Un juego "de película" llega a nuestra lista. Piratas, espadas, abordajes, parches y patas de palo se reúnen en un título que, sin duda, es la oferta más interesante de este mes para MD.

1 - (R) - FIFA Soccer 96
2 - (R) - Mortal Kombat 3
3 - (5) - Maui Mallard
4- (3) EarthWorm Jim 2
5- (6) Worms
6- (8) Light Crusader
7- (R) Zoop
8- (4) Spot Goes to Hollywood
9- (N) Cutthroat Island
10- (9) Micromachines 96

N.E.S.

1 - (R) - Tetris 2
2 - (R)- Jimmy Connors
3 - (R) - Los Pitufos

Master System

1 - (R) - Sonic Chaos
2 - (R) - Los Pitufos
3 - (R) - Micromachines

Game Boy



Donkey Kong Land. El flamante recién elegido Mejor Juego del Año 95 para Game Boy ocupa -no podía ser de otro modo-, la primera posición de nuestra lista. Sus contrincantes van a tenerlo muy difícil para quitarle su puesto de líder.

1 - (R) - Donkey Kong Land
2 - (3) - Zoop
3 - (2) - Killer Instinct
4 - (R) - Worms
5 - (R) - Street Fighter II

PlayStation



NBA In the Zone. El simulador de baloncesto que se ha marcado Sony nos ha dejado de piedra. Ver para creer. Por otro lado, la aparición de «Mortal Kombat 3» también merece su mención especial.

1 - (R) - Destruction Derby
2 - (R) - FIFA Soccer 96
3 - (N) - TOTAL NBA 96
4 - (R) - Wipeout
5 - (N) - Mortal Kombat 3

Game Gear

Earthworm Jim. Poco, poquísimo movimiento en la lista de la portátil de Sega. Pero haciéndonos eco de vuestras votaciones, hemos aupado al gusano más loco del mundillo consolero, hasta la primera posición de nuestra lista.



1 - (N) - Earthworm Jim
2 - (1) - Power Rangers 2
3 - (2) - FIFA 96
4 - (5) - Arena
5 - (4) - Sonic Labyrinth





Super Nintendo

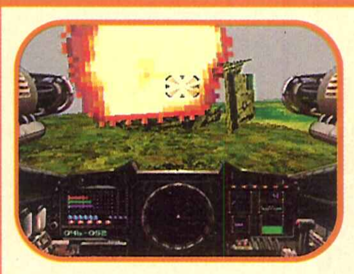
Maui Mallard. No hay quien mueva al trío de ases de sus primeras posiciones, pero este mes hay dos interesantes incorporaciones: Maui Mallard y Cutthroat Island. La pato-aventuras se colocan en buena posición.

1 - (R) - **Super Mario W. 2**
2 - (R) - **Donkey Kong C. 2**
3 - (R) - **Killer Instinct**
4 - (6) - Doom
5 - (N) - **Maui Mallard**
6 - (3) - Int. Superstar Soccer
7 - (5) - FIFA Soccer 96
8 - (7) - Tintín en el Tibet
9 - (N) - **Cutthroat Island**
10 - (8) - Power Rangers Fighting Game

Mega CD

1 - (R) - **Eternal Champions CD**
2 - (R) - **EarthWorm Jim CD**
3 - (R) - **Fatal Fury Special**
4 - (R) - Batman & Robin
5 - (R) - Starblade

3DO



ShockWave 2. La segunda entrega de un título consagrado para la máquina de GoldStar, viene a añadirle un poco de interés a una consola que va perdiéndolo poco a poco.

1- (R) - **Theme Park**
2- (R) - **Need for Speed**
3- (N) - **Shockwave II**

MD 32X

Primal Rage. Una buena oferta para los amantes de la lucha "a lo bestia". Las monstruosas criaturas de Primal Rage se lo ponen fácil a los usuarios de MD32X.

1- (R) - **Virtua Fighter**
2- (R) - **Doom**
3- (4) - **Darxide**
4- (5) - FIFA 96
5- (N) - **Primal Rage**

Neo Geo CD

Aero Fighters 3. Más "fighters" para los usuarios de Neo Geo. La lucha es la reina indiscutible de esta consola, pero, por si os parecía poco, aquí tenéis un nuevo título que os lo pondrá un poco más complicado a la hora de elegir con quién liaros a mamporros.

1 - (R) - **King of Fighters 95**
2 - (3) - **Samurai Shodown 3**
3 - (2) - **Fatal Fury 3**
4 - (R) - Pulstar
5 - (N) - **Aero Fighters 3**

Sega Saturn



X-Men. A falta de lanzamientos de la propia Sega -estamos deseando que venga otra remesa rompedora-, los "third parties" se encargan de animar el cotarro. X-Men es -después de los "clásicos"-, uno de los títulos más interesantes para esta consola.

1 - (R) - **Sega Rally**
2 - (R) - **Virtua Fighter 2**
3 - (4) - **FIFA 96**
4 - (3) - Virtua Cop
5 - (N) - **X-Men, Children of the Atom**



La diferencia entre el aficionado y el apasionado

El concepto de simulador-enciclopedia fue inaugurado por Dinamic en la base de datos de PCFútbol. Y aplicado a la liga italiana se llama PCCALCIO. Porque nadie en nuestro país sabe más que el periodista Julio Maldonado sobre el fútbol italiano. Y en su base de datos te lo cuenta todo sobre todos. Clubes, entrenadores y jugadores, los mejor pagados del planeta. Historial completo desde que empezaron, palmarés de títulos, características técnicas, situación en el equipo y las más sorprendentes anécdotas de sus carreras deportivas. Una base de datos ampliada y mejorada sobre la que el año pasado, en la primera edición de PCcalcio, fue ya considerada como enciclopedia del fútbol italiano... en la propia Italia.

Pero en Pccalcio la información es sólo una parte. El resto del programa ofrece tanto como PCFÚTBOL 4.0 aunque trasladado a la liga más millonaria del mundo. Serie A y serie B con ascensos y descensos, Copa de Italia íntegra con equipos de la serie C1 y C2, competiciones europeas con cientos de equipos participantes, Liga Manager y Pro-Manager y el mejor simulador futbolístico del mercado. Todo, aunque con otros protagonistas. Nuestros grandes equipos dejan su sitio a Milan, Juventus, Parma, Inter, Lazio y Roma, entre otros. Y nuestros grandes jugadores a hombres como Baggio, Savicevic, Weah, Vialli, Del Piero, Ince, Fonseca, Signori, Stoichkov o Zola.

No está mal el cambio.



26 de enero a la venta
en quioscos, librerías, grandes almacenes y tiendas de informática

infoFUTBOL Versión 1.0 Beta

PCCALCIO 4.0 alberga en su interior INFOFÚTBOL, el nuevo sistema de información on-line de Dinamic Multimedia. Para leer las noticias tan sólo minutos después de que se produzcan

PC CALCIO

La liga Italiana en tu ordenador

3 - (R) - Micromachines

5 - (4) - Sonic Labyrinth

es PC CALCIO 4.0, y ya está aquí.

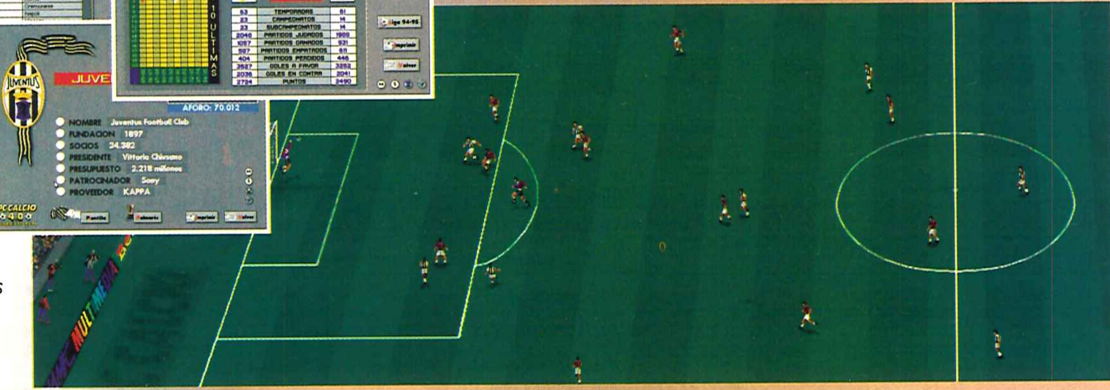
Con la base de datos más completa sobre el fútbol italiano, realizada por Julio Maldonado

Los 38 equipos de serie A y serie B

Copa de Italia con equipos de la serie C

Las tres competiciones europeas





Una base de datos de incalculable valor. Realizada por Julio Maldonado, nuestro gran experto en fútbol internacional, analiza exhaustivamente todos los clubes, entrenadores y jugadores del calcio. Palmarés, sistemas de juego, características técnicas, historiales, anécdotas...

PCCalcio 4.0: todas las prestaciones del último PCFÚTBOL... en la liga italiana

Toda la emoción del simulador 4.0



Miles de animaciones, árbitro y linieres, un campo nuevo, suavidad de scroll, sonidos digitalizados, cánticos del público... pero ahora con Baggio, Weah, Del Piero, Signori...



Comienza de cero y mide tus decisiones. Los grandes del calcio te están esperando

Pro-Manager



Comenzarás luchando por no bajar a la serie C1. Pero si tu labor es buena, cada vez recibirás ofertas de clubes superiores. Ganar la Copa de Europa con un grande será el desafío final. Ampliar el estadio, cuidar el estado de forma y la moral de tus futbolistas y "robarle" jugadores a tus rivales serán tus nuevas armas.

Seguimiento

PARTIDOS DE LA JORNADA 14

ATALANTA	1	FIORENTINA	3
BARI	1	PARMA	1
JUVENTUS	1	INTER DE MILAN	0
LAZIO	6	SAMPDORIA	3
MILAN	1	TORINO	1
NAPOLES	0	ROMA	0
PIACENZA	2	CREMONESE	1
UDINESE	3	PADOVA	1
VICENZA	0	CAGLIARI	0

Introduce tu mismo los datos: el programa genera todos los números de la liga y te los muestra a tan sólo unos segundos del final de cada jornada.

Copa de Italia

Réplica exacta del torneo del K.O. italiano: todos los equipos de serie A y serie B y 10 de la serie C. Tres primeras rondas a partido único y la final a doble partido. Todo un espectáculo.

Competiciones Europeas

Casi 200 equipos de todos los países de Europa para emular al detalle las tres competiciones europeas: Copa de Europa con liguilla de cuartos, Recopa, y Copa de la UEFA.

Disponible en versión disquete y CD-ROM



UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE

DINAMIC MULTIMEDIA

¿Cuándo saldrá...?
¿Cómo puedo pasar...?
¿Qué juego de coches...?
¿En qué consistirá...?
¿Cuál de entre estos juegos...?
¿Existe alguna aventura...?
Si se te ocurre la continuación a alguno de estos inicios de pregunta, no lo dudes:
HOBBY PRESS S.A.
Hobby Consolas
C/De los Ciruelos N 4
28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid.
Indicando en el sobre:
TELEFONO ROJO.
Yen te responderá.

¿«Donkey Kong 2» peor que «Donkey Kong»?

Hola Yen, tengo unas dudas que tú me puedes responder:

1- Tenía pensado comprar «DKC 2», pero al ver la puntuación me quedé indeciso, ¿es acaso peor que el otro?

Ni mucho menos, pero es muy parecido y por tanto ha perdido el factor originalidad. Tienes que tener en cuenta que las puntuaciones se dan con respecto a lo que se ha visto hasta el momento, nadie tiene una bola mágica que le permita saber qué va a venir después. El primer «Donkey Kong» demostró que las tecnologías punta no eran exclusividad de las 32 bits: soprendió y emocionó. El segundo «DK» ya no pilla de sorpresa y eso es algo que también hay que valorar. A pesar de todo, es un juegazo.

2- Me voy a comprar un CD Rom para el ordenador y leí que Sega iba a sacar algunos de sus juegos en ordenador. ¿Saldrá «Virtua Fighter» u otro poligonal de buena calidad?

Sí, saldrá «VF» y «Panzer Dragoon», pero para jugarlos te hará falta una tarjeta especial para el PC.

3- Un amigo mío tiene una Mega Drive y alucina con Sonic. Pregunta que si va a salir otra aventura plataformera de este personaje.

Por el momento Sega no ha dicho nada al respecto. Lo vemos difícil.

Santi Carballo (Pontevedra)

«Dragon Ball» para MD

Hola Yen, soy poseedor de una Mega Drive y puede que en el futuro de una Nintendo 64.

1- ¿Podría ser posible el retraso de Nintendo 64 hasta Navidades?

Nintendo 64 ya tiene fecha de salida en Europa: será el 30 de octubre de 1996.

2- ¿Es verdad que el M2 puede no llegar a España?

Los derechos de M2 los ha adquirido Matshushita. Parece que todas las demás compañías se han desvinculado del proyecto y tendiendo en cuenta que en España el 3DO que se vende es de Goldstar... Todos los temas relacionados con 3DO son, en estos momentos, difícilmente previsibles.

3- Jugué a «Shining Force II» y me encantó. He oído que «Phantasy Star IV» es del mismo estilo, ¿Crees que vale la pena comprarlo?

EL CORCHO



No son del mismo estilo. «Phantasy...» es un juego de rol, pero los combates no son en plan "tablero" como en «Shining Force». Si lo compras te vas a divertir, porque es un gran juego, sin embrago no está a la venta en España más que de importación, pese a que Sega anunció su salida.

4- ¿Para cuándo un «Dragon Ball 2» para Mega Drive?

La posibilidad de que aparezca otro «Dragon Ball» para Mega Drive está cada vez más lejana.

The Cid (La Rioja)

Full Motion Video

Hola Yen, poseo una Mega Drive, una Super Nintendo, una Saturn y unas cuantas dudas.

1- Con la llegada de Ultra 64, ¿qué papel jugarán las 32 bits? ¿Se podrán mejorar de alguna forma?

En principio lo que me imagino que harán será bajar de precio para hacerse más competitivas. Supongo. En cuanto a mejoras, lo único que te puedo decir es que Sega cada día parece estar más cerca de la tecnología M2.

2- ¿Cuál es la consola de 32 bits que mejor puede manejar el Full Motion Video? ¿Se podría realizar para Saturn un juego de la misma calidad que «Mad Dog McCree»?

Tanto Saturn como PlayStation pueden poner en pantalla imágenes de vídeo de gran calidad. Sin embargo sólo Saturn podría hacer un juego enteramente con imágenes de vídeo como «Mad Dog McCree» gracias a la tarjeta MPEG, que, como sabrás, tienes que comprar por separado.

3- ¿Cuáles son los próximos lanzamientos en rol para mis soportes?

En Super Nintendo, traducido tienes «Secret of Evermore» que estará a la venta en abril. Para más adelante Nintendo ha confirmado «Illusion of Time 2» y «Dragon Quest 3». «Mario RPG», no lo tiene tan claro. Para Mega Drive Sega tiene la intención de traducir una remesa de cartuchos clásicos de rol. Para Saturn, sin fecha de salida y sin saber si serán traducidos o no, tienes «Legend of Thor» (antes «Story of Thor») y el curioso remix de géneros «Guardian Heroes».

4- ¿Saldrá para Saturn alguna otra aventura gráfica tipo «La Mansión de las Almas Ocultas»?

Supongo que sí. Es un género que Saturn parece querer explotar.

Israel Pineda García (Zaragoza).

¿Para cuándo «Mario RPG»?

Hola Yen, tengo 25 años, una PlayStation, una Super Nintendo y algunas dudas:

1- En «DiscWorld» de PlayStation: ¿Cómo consigo la botella de vino retroactivo? ¿Cómo consigo entrar en la habitación que hay bajo el bar sin asustarme? ¿Cómo puedo robar su Chucky al bufón?

Para conseguir la botella de vino retroactivo tienes que ir a la taberna, mirar las botellas que hay detrás del camarero y pedirle un vaso de este vino. El vaso vacío deberás guardarlo para poder escuchar la clave de entrada a la guarida de la Hermandad, poniéndolo sobre la tubería de la entrada. En cuanto al resto de preguntas, todavía te falta mucho para poder hacerlo. Intenta seguir avanzando más en la aventura y tranquilo, que pronto publicaremos una guía de este juego.

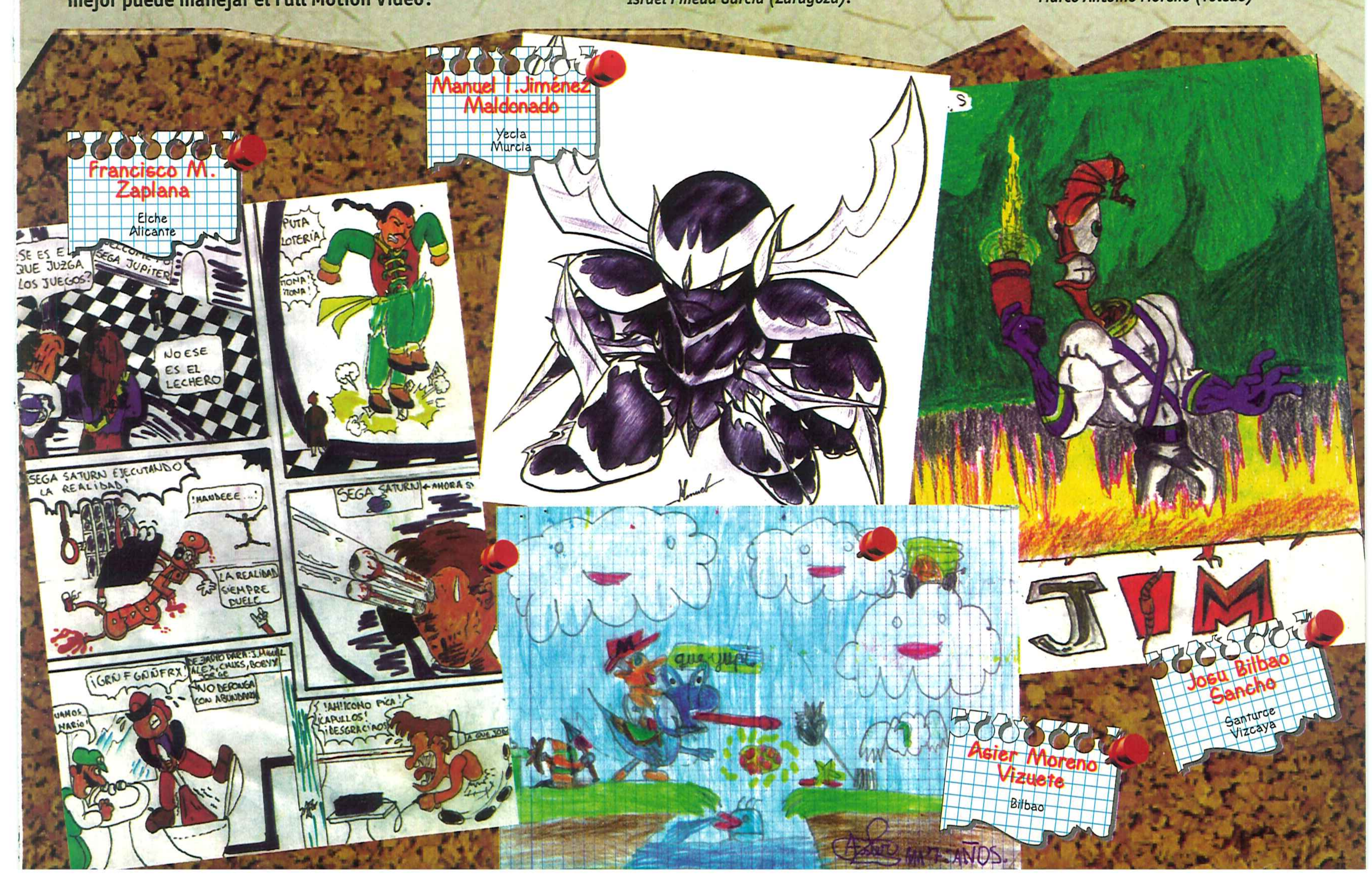
2- ¿Cuándo saldrá en España «Mario RPG» para la Super?

Nintendo España aún no tiene claro si lo va a lanzar o no. Si sale, será en noviembre.

3- ¿Existe algún juego estilo «Solstice» de NES para Super Nintendo?

Sí, «Equinox».

Marco Antonio Moreno (Toledo)



Los juegos de Psygnosis en Saturn.

¿Qué pasa Yen? Soy el poseedor de una Saturn entre otras consolas y de unas dudas:

1- ¿Para cuándo «Wipeout» y «Destruction Derby» para Saturn?

Bueno, Sega ya ha confirmado de manera oficial la puesta a la venta de algunos juegos de Psygnosis entre los que están tanto los que tú mencionas como «DiscWorld» y «3D Lemmings». Se espera que «Wipeout» esté a la venta para Semana Santa y el resto para abril.

2- ¿Qué juegos de rol y aventuras gráficas van a salir para Saturn?

El mencionado «Discworld» hacia abril. Confirmados no hay más, aunque no sería extraño que aparecieran «Legend of Thor» y «Guardian Heroes». Como aventura te puede servir «Casper» que se pondrá a la venta también hacia abril.

3- ¿Teniendo «Daytona USA» merece la pena que me compre «Sega Rally»?

Sin ninguna duda, «Sega Rally» es el mejor juego de coches que puedes encontrar en Saturn y, en su estilo, en cualquier consola.

4- ¿Qué sabes de un «Dragon Ball» para Saturn? ¿Para cuándo?

Konami ha manifestado algunas dudas sobre el lanzamiento de este título en España. Pero si todo sale bien, podrás tenerlo en abril.

Mr Perfect (Sevilla)

¿Saturn o PC?

Hola Yen, tengo una Super Nes y estoy pensando en comprarme una Saturn o un PC.

1- ¿Qué opinas, Saturn o PC?

Como podrás imaginar yo siempre estoy a favor de las consolas. Ante tu pregunta no puedo decirte otra cosa que una Saturn.

2- Si Mega Drive+Mega CD+32X es igual a Saturn, ¿los cartuchos de Mega Drive y 32X son compatibles con Saturn?

¿Mega Drive + Mega CD + 32X = Saturn? Entonces:

32X = Saturn - Mega CD - Mega Drive.

De donde se deduce que:

X = (Saturn - Mega CD - Mega Drive)/32.

No, la fórmula que me planteas no tiene sentido.

Y los cartuchos tampoco son compatibles.

3- ¿Saturn necesita algún cartucho para poner en funcionamiento el Video CD y el Photo CD?

Para viideo CD necesita la tarjeta MPEG que se introduce en una ranura que Saturn tiene a tal efecto. Para Photo CD te hace falta un disco con el sistema operativo, que también tienes que comprar por separado.

4- ¿Los CDs de Saturn son compatibles con Mega CD teniendo 32X?

Joer, chico, te ha dado por las formulitas raras, ¿eh? Que no, hombre, que no.

5- ¿Qué pasó con el Multi-mega?

Buen tema para que Consuelo Berlanga lo lleve a su programa. Lo malo es que no sé si conseguiría encontrar uno para que fuera a contar su "vida".

Andrés García Torres (Sevilla)

Vacas y Fórmula 1.

Hola Yen, vamos a unas preguntillas.

1- ¿Cómo aparecen las vacas y los Fórmula 1 en «Super Skidmarks»?

Para conducir con una vaca tienes que poner el nombre: "Moomoo", para un Fórmula 1: "Krazed". Esto es para ir directamente, pero también puedes llegar a ligas donde se juega con estos vehículos habiendo conseguido los passwords oportunos, es decir, si ganas los anteriores campeonatos.

2- ¿Podría haber un error en una remesa

El CORCHO



de «FIFA Soccer 96» para Mega Drive? A mí y a varios amigos nos ha ocurrido lo siguiente: al jugar la "Copa de Campeones", después de jugar el primer partido debería aparecer la clasificación, pero el juego se bloquea, además, si lo intentas varias veces se borra todo lo que había grabado. ¿Qué opinas?

Efectivamente el juego tiene algunos problemas con la "Copa de Campeones". Según Electronic Arts es un problema con el idioma que no se "testeó" en Inglaterra. Si se te volviera a bloquear cambia todos los textos al inglés.

De todos modos en el cartucho encontrarás un teléfono de atención al cliente donde puedes llamar para que Electronic Arts te solucione ese problema. Otra cosa, no se te ocurra grabar demasiados datos como, por ejemplo, cambiar los nombres a todos los jugadores de veinte equipos o se quedará sin memoria y se volverá a bloquear.

3- ¿Bajarán el precio de Saturn y PlayStation con la llegada de Ultra 64?

Empieza a llamarla Nintendo 64, que ese será su nombre definitivo. Es posible que tanto Sega como Sony bajen el precio de sus máquinas para competir con el precio de Nintendo 64, sin embargo habrá que esperar hasta el 30 de octubre para verlo.

4- ¿Qué es eso que he escuchado de que podrás crear tus propios juegos con Ultra 64?

Has oído campanas, pero lo que dices no es cierto. Este tema está relacionado con un periférico para Nintendo 64 que posiblemente se lanzará en Japón el próximo año y al que se le conoce con el nombre de 64 Disc Drive. (64DD).

Será un sistema de almacenamiento en disco que permitirá al jugador grabar y personalizar los juegos, pero en principio no parece que la cosa pueda llegar a tanto como para que podamos crear nuestros propios juegos.

En cualquier caso este es un tema del que existe muy poca información.

Víctor Cabrera (Barcelona)

Dudas tras la ardua decisión

Hola Yen. Por Navidades me compré una PlayStation y me siento derrumbado al haber gastado casi 100.000 pts entre máquina y juegos y leer que el 95% de los juegos para PlayStation van a salir en Saturn. Estoy francamente frustrado con este tema, el que otro pueda disfrutar de «Destruction Derby» y yo nunca de «Sega Rally»...

1- ¿Me he equivocado al comprar PSX? ¿Cómo Sony es capaz de permitirlo?

Tranquilo, Pascual, no te frustres. Has hecho una gran compra y no debes derrumbarte, disfruta a tope con los juegos para tu consola y piensa que Sony seguirá sacando títulos en exclusiva para su máquina.

Respecto a «Sega Rally», búscate un amigo que tenga una Saturn y este juego. Luego le invitas tú a echaros unos vicios al «Total NBA 96» y en paz.

2- ¿Qué aceptación ha tenido mi consola en los distintos mercados mundiales?

Muy buena, hombre, muy buena.

3- ¿Has visto versiones de «Toshinden» en Saturn u otras, ¿qué tal quedan? Mejor o peor.

Por ahora sólo he visto «Toshinden» en Saturn y te diré que me ha gustado algo más la versión de PlayStation. ¿Contento?

De todos modos, chico, no te obsesiones con estas cosas. Piensa en los sensacionales juegos que tienes para tu consola y olvídate ya de comparaciones.

Pascual Gallego (Madrid).



Atascado en «Soleil»

Yen, como sé que los sabes todo acerca de las consolas, este rolero en apuros reclama tu ayuda. Por favor, contesta a estas preguntas.

1- Estoy atascado en «Soleil». Después de hablar con Dios y recuperar la facultad de hablar con los humanos, aparezco atrapado en la planta baja de la Torre de Babel, ¿cómo salgo de ahí?

Tienes que usar la mariposa y la ardilla para dirigir la espada hacia el interruptor que hay justo enfrente de ti. Para conseguir la mariposa tienes que hablar con el hombre que mira la crisálida en la que se convirtió tu compañero el gusano.

2- ¿Después de que Leviatan hace salir el templo a la superficie, ¿cómo salgo yo?

Buscando la salida. Tendrás que realizar algunos saltos muy largos, algunos casi a ciegas. Utiliza la ardilla para lanzar la espada y poder ver más allá de tu posición.

3- Como me gustan mucho los juegos de rol me gustaría saber cuál es el próximo que habrá traducido para mi Mega Drive.

Si Sega no se echa para atrás sacará en breve una recopilación de juegos de rol traducidos, entre los que podrías encontrar títulos tan importantes como «Landstalker».

Un Hobbyconsolero de Valencia.

Dolores de cabeza

Hola Yen, tengo 22 años y un dolor de cabeza increíble causado por el Mundo Disco.

1- ¿Cómo se consigue el cayado mágico?

No te preocupes, porque a mí este juego también me trae completamente de cabeza. Pero tranquilo, porque como ya le he dicho a otro colega de fatigas, tengo una guía en preparación. El cayado tienes que cambiárselo por el palo de la escoba al anciano mago que se encuentra en el comedor.

2- ¿Y el duende?

Atento. Debes echar el maíz -está en el establo-, en la copa de aceite para que salten palomitas. El duende saldrá corriendo y se esconderá en un agujero de la calle. Coge el cordel y átale el gusano que has encontrado -me imagino-, en el puesto de tomates y métele por el agujero.

3- ¿Hay algún otro juego del estilo aparte de «D»?

«Myst». Y en breve aparecerá «Crhonicles of the Sword» que promete ser una pasada.

Ramón Rodríguez (Tarragona).

El precio de Nintendo 64

¡Hola Yen!, ¿qué tal? Yo regular. Estoy ahorrando para comprarme una Nintendo 64, pero...

1- ¿Sabes cuánto valdrá?

Nintendo se ha puesto como cifra tope las 39.900 pts incluyendo un juego. Pero es muy posible que valga algo menos.

2- ¿Sacarán un «Dragon Ball» igual que en Saturn y PlayStation?

Puede ser, pero no he oído nada del tema.

3- ¿Crees que ya se ha visto el potencial de las consolas de 32 bits o todavía pueden hacer juegos mejores?

Siempre se puede hacer juegos mejores y seguro que siguen sorprendiéndonos más y más a medida que vayan explotando todas las posibilidades técnicas de las máquinas.

4- ¿Cuándo se venderá en España Nintendo 64?

El 30 de octubre.

5- ¿Los CDs son tan frágiles como los discos?

Si les pegas un mordisco seguro que te quedas con el cacho. Pero resulta más difícil que se rayen que los discos de vinilo.

Dolores Arroyo (Madrid)

EL CORCHO



Dudillas sobre Saturn

Queridísimo Yen, me voy a comprar una Sega Saturn y tengo unas cuantas dudillas, ahí van:

1- En plataformas dime cuáles son los mejores por orden: «Clockwork Knight 2», «Bug!» y «Rayman»

Yo me quedaría en primer lugar con «Rayman», luego con «Clockwork Knight 2» y para el final con «Bug!». Y que conste que los tres son buenos juegos.

2- Muchas personas me han hablado bien de «Myst», pero a mí no me termina de convencer, ¿crees que sería una buena compra?

Depende de si te gustan los juegos que son en plan aventura y te obligan a poner a prueba tu inteligencia más que tu habilidad. Puede ser un juego sumamente adictivo, pero te tiene que gustar el género.

3- ¿A parte de «VFII» saldrá algún otro juego de lucha para Saturn?

«Toshinden», «Street Fighter Alpha», «Rise 2», «Dark Stalkers», «X-Men», «Dragon Ball Z»... ¿quieres más?

4- ¿Vale la pena comprarse el «Arcade Racer» teniendo el «Sega Rally»?

«Sega Rally» es mi juego de coches favorito para Saturn. Ahora, si tienes mucho vicio con esto de la velocidad... tú mismo.

5- ¿Crees que Ultra es mejor que Saturn?

Tú qué crees que es mejor, ¿que me linchen los de Nintendo o los de Sega?

Es una pregunta a la que no puedo contestar, máxime teniendo en cuenta que Nintendo 64 -olvídate ya de lo de Ultra-, aún no está a la venta. Pero aunque lo estuviera, tampoco contestaría.

Daniel Calomge (Gran Canaria).

Sobre Nintendo 64

Soy un gran amante de los videojuegos y un futuro poseedor de Ultra 64. Allá van mis preguntas sobre esta máquina:

1- ¿Qué adaptador permitirá a esta revolucionaria máquina editar sus propios juegos, el módem especial o el Bulky Drive?

El Bulky Drive es lo que se llama, ya de manera casi oficial, 64DD. Hace unos meses hablamos de unos rumores que nos habían llegado sobre él, y parece que este tema está dando lugar a ciertos equívocos. La función de este periférico aún no está muy clara, pero parece que este lector-grabador de discos servirá para almacenar juegos que ocupen mucha memoria y para poder grabar algunas modificaciones en los juegos, pero de ahí a pensar que va a permitir editar tus propios juegos, hay una gran diferencia.

Por otro lado está el tema del módem que por el momento tampoco hay nada oficial. Si el módem llegara a aparecer serviría para acceder a una red con la supuesta finalidad de traer juegos que podrían grabarse en los discos del 64DD.

2- Si ya llevan año y medio programado el «Mario 64» y sólo tienen el 50%, ¿crees que estará terminado para la lanzamiento de Nintendo 64 en Japón?

Se puede decir que no les queda más remedio. Programarán sin parar, pero seguro que lo tienen listo. Además, el trabajo más difícil ya está hecho.

3- ¿El cartucho de memoria realizará las mismas funciones que la Memory Card de PSX? ¿Cuántas direcciones tendrá el stick analógico?

Sí, tendrá las mismas funciones. El stick tendrá ocho direcciones.

4- ¿Seguirá Nintendo sacando recreativas con tecnología de Ultra 64?

Sí, pero con cuentagotas.

Roberto Villaverde (Mallorca)



El futuro de Game Gear

¿Qué tal, Yen? Yo estoy bien, aunque un poco preocupado por lo que pueda pasarle a mi consola. Ahí van mis preguntas:

1- ¿Qué futuro le espera a mi consola, la Game Gear?

No es que estén saliendo demasiadas novedades para ella, pero es una consola que está ahí y que cuenta con un buen número de usuarios. Seguro que podrás disfrutar de ella durante bastante tiempo.

2- Me encantan los juegos deportivos, pero no me decido entre «Pete Sampras» o «NBA Jam TE», ¿cuál me recomiendas?

Cualquiera de los dos sería una buena compra. Lo suyo es que te decantes por el deporte que te guste más.

3- ¿Saldrá para mi consola algún otro juego de lucha? Si no es así, ¿cuál me recomiendas, «Power Rangers 2», «Primal Rage», o «Fatal Fury Special»?

«Mortal Kombat 3» está a punto de salir, pero para el futuro no podría decirte ninguno más. Entre los que mencionas los mejores son «Power Rangers» y «Fatal Fury», este último tiene más luchadores, por lo que te puede resultar más interesante.

4- ¿Me aconsejas «FIFA Soccer 96» teniendo «Tengen World Cup Soccer»?

Sí, son juegos diferentes y el «FIFA» cuenta con muchos más alicientes, equipos y posibilidades de juego.

5- ¿En la TV de Game Gear se pueden sintonizar todos los canales?

Sí, siempre que estés en una zona de cobertura. Lógicamente no podrás coger, por ejemplo, Tele Madrid en Mataró, pero sí que podrás ver los mismos canales que veas en tu TV normal.

6- ¿Por qué duran tan poco las pilas de la Game Gear?

Porque se gastan pronto. No, es broma. Es por ser retro-iluminada y en color.

Carlos Tabera (Tarragona)

Saturn vs PlayStation

Hola Yen, soy el futuro poseedor de una consola de nueva generación. Ahí van mis preguntas:

1- ¿De dónde se sacan los Cd´s para grabar las fotos en el Photo CD?

Creo que sigues sin entender el sistema. Tú no grabas las fotos, lo que haces es llevar tu carrete de fotos normal a un establecimiento especializado en el que revelan las fotos en CD No te darán ,por tanto, las fotos en papel, sino que te darán un compacto que tú podrás ver luego en la consola. Aunque para esto último te tienes que comprar un software que vale unas 6.000 pesetas.

2- ¿Cuánto crees que bajarán los precios de Saturn y PlayStation cuando se ponga Ultra a la venta?

No sólo no sé cuánto: no sé ni si bajarán o no. Supongo que sí, pero ese es un tema que cada compañía tendrá que meditar muy detenidamente y todo estará en función de las circunstancias que se vayan produciendo.

3- ¿Qué juegos te parecen mejor respecto a jugabilidad, los de Saturn o los de PlayStation?

En estos momentos la jugabilidad de los juegos está a un nivel muy parecido. No se puede decir, en general, que los juegos de una consola sean más jugables que los de otra.

4- ¿Hace falta algún adaptador para escuchar música en la Saturn?

Ni en Saturn, ni en PlaySation ni en ninguna consola de CD.

5- ¿Cuánto cuesta el Video CD?

Unas 36.000 pesetas.

Olmo León (Madrid)

EL CORCHO



Responde el sabiondo

¿Qué tal te va, tronco sabiondo? A mí muy bien, pero estoy un poco molesto por las dudas que se me platean una y otra vez. Tú, que lo sabes todo sobre consolas, intenta contestar estas preguntas:

1- Tengo una Super Nintendo y estoy preocupado por su muerte, ¿qué pasará con la Super cuando aparezca la potente Nintendo 64?

Nintendo ha confirmado su intención de seguir apoyando a su 16 bits y para este año tiene previstos 16 lanzamientos, mucho más que otros años. Además, si incluimos a los licenciatarios, habrá unos 40 juegos en total. Olvídate de la muerte de Super Nintendo. Millones de usuarios de todo el mundo no lo permitirán.

2- ¿Ya que la moda son los juegos poligonales, ¿por qué no sacan juegos de lucha de esta manera para Super?

Por un problema de capacidad de memoria. Mover polígonos es mucho más complicado que mover sprites y las nuevas consolas pueden permitírselo. Las 16 bits han tratado de hacerlo en algunas ocasiones, pero los resultados han sido mucho más pobres. No hay que pedirle peras a Luis del Olmo.

3- ¿El «Doom» de Super Nintendo es un juego malo técnicamente comparado con el de 32X?

Es, técnicamente, peor.

4- ¿Podrías informarme de algún título para Nintendo 64 que no sean los de Super?

«007 Goldeneye», «Blasdozer», «Wave Race», «Body Harvest», «Bugie-Boogie»... Tranquilo, que no todos son versiones de juegos de Super Nintendo. Y que conste que, a mí personalmente, las versiones me parecen una gran idea.

5- ¿Los juegos de Ultra 64 serán muy caros teniendo en cuenta que son de alta tecnología?

Nintendo nos ha anunciado que costarán entre 10.000 y 13.000 pesetas. ¿Muy caros? Dados los tiempos que corren, creo que no. Aunque por supuesto que me gustaría que fueran más baratos.

Daniel Cordero (Málaga)

Fútbol manía

Yen, me gustaría que me respondieses a estas preguntas. Tengo una Super Nintendo.

1- ¿«FIFA Soccer 96» o «International Superstar Soccer Deluxe»?

Personalmente prefiero el «International», es mucho más jugable. Aunque algunos miembros de esta "santa" redacción no estarán muy de acuerdo conmigo en esta apreciación...

2- ¿Qué tal «Soccer Shootout» y «Dino Dini Soccer»?

Es mejor el «Dino Dini», pero ninguno es comparable a los dos anteriores.

3- Me gustan mucho los juegos de Rare, ¿qué más títulos hay de esta compañía?

«Battletoads vs Double Dragon» y «Battletoads in Battlemaniacs», aunque editados bajo el sello de Tradewest.

4- ¿«NBA Give ´n Go» o «NBA Live 96»?

Sin dudarlo, «NBA Live 96».

Carlos Kong Deluxe

Juegos de coches

Hola yen, tengo una Super Nintendo y también unas cuantas dudas. Ahí van:

1- ¿Saldrá un nuevo «Dragon Ball Z» para mi consola? ¿Si es así, para cuándo?

Sí, se pondrá a la venta en Japón en marzo, por lo que no llegará a España hasta junio-julio.

2- ¿De qué va el «Hagane»?

Es un arcade de acción y plataformas, de esos de avanzar destrozando todo lo que sale en pantalla hasta tropezarse con un enemigo final. Es un buen juego, pero realmente difícil.

3- ¿Qué juegos de coches me recomiendas?

Los mejores son «Mario Kart», «Nigel Mansell», «Stunt Race FX» y «Micromachines».

Ramiro Carrillo (Toledo).



Si quieres participar en esta sección, envía tus dibujos, fotografías o lo que se te ocurra a:
Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
C/ De Los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.
Indicando en el sobre:
El Corcho.
Y si tu dibujo sale publicado, te enviaremos una camiseta de Hobby Consolas

Trucos

Super Bomberman 3



SUPER NINTENDO

-Ver el final:

Que complicado parece llegar hasta el final en cualquier juego, pero yo te doy la sollución para que puedas vver el resultado que tendrá el trbajo que vas a hacer antes de hacerlo. Introduce 0803 como password y problema solucionado.



Passwoords mágicos:

Y tanto. ¿Qué pensarias si te ofreciiera unos passwords que te dieran un poco de todo? Pues aquí está lo que esperabaas, nada más y nada menos que los 7 password más mágicos de todo el cartucho. Todos tuyos.

Nivel	Password
1-1	0704
2-1	3200
3-1	2711
4-1	3870
5-1	4501
6-1	0606
Fiinal	3104



Star Trek: Statfleet Academy

SUPER NINTENDO

-Passwords:

Aquí teneiis algunos de los paswords de este jjuego. Con ellos entrrareois en varias misiones de dos de los niveles.

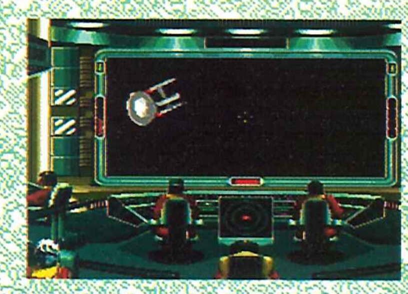


Academy level: Fresshmen

Misión 102-	XBBRAXABXRYA
Misión 103-	XBBRLYYYXRYY
Misión 104-	XBBRYYRRXRYL
Misión 105-	XBBRBAXBXRYB

Academy level: Sophomores

Misión 201-	XBBRRXYRXYXA
Misión 202-	XBBLXXABXYXY
Misión 203-	XBBLAYYYXYXA
Misión 204-	XBBLLYRRXYXB
Misión 205-	XBBLYAXBXYXA



Clockwork Knight 2

SEGA SATURN

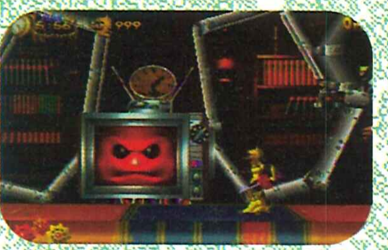
-999 vidas:

En la pantalla del título pulsa DCHA., ARRIBA, IZQ., ABAJO, DCHA., ABAJO, DCHA., ARRIBA, IZQ., ABAJO, DCHA., ABAJO y obtendrás la increíble cantidad de 999 vidas.Con un número así no te quejarás de dificultad.



- El final:

Igual que antes en la pantalla del título pulsa DCHA., ARRIBA, IZQ., ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, DCHA., IZQ., ARRIBA, DCHA., IZQ., ABAJO para ver las increíbles escenas del final de la historia, rrecordar el nombre de todos los personajes, En definitiva disfrutar aún más de este juego.





Total Eclipse Turbo

PLAYSTATION

- Selección de nivel:

Una vez que estés en el menú principal presiona SELECT y sin soltarlo pulsa TRIANGULO, L1 y CUADRADO. Ahora suelta SELECT y pulsa TRIANGULO, L1, CUADRADO, TRIANGULO, L1 y CUADRADO. presiona abajo y si el truco ha funcionado solo necesitarás escoger bien el nivel que quieras.

Batman & Robin

MEGA DRIVE

-Saltar los niveles:

Comienza una partida como si nada y pausa en cualquier momento el juego. Ahora pulsa B, A, ABAJO, B, A, ABAJO, IZQ., ARRIIBA y C.. Pasarás iinstantaneamente al siguiiente nivel, así, sin más.

Toh Shin Den

SEGA SATURN

- Un poco cabezotas:

Eso es lo que parecen algunos luchadores cuando no se dejan ganar, ¿o es que en realidad lo son? Con este truco desde luego que sí. Simplemente presionando L y R en la pantalla del título mientras seleccionas modo de juego verás la verdadera cara de tus enemigos.

Hagane

SUPER NINTENDO



-Continuaciones infinitas

Conseguir no perder el hilo de este juego y acabar "facil" es tan sencillo como escuchar las músicas 9,8,7 Y 6 en este orden en la pantalla de opciones. Eso de que la música amansa a las fieras está por ver, pero desde luego lo que sí hace es ayudarnos cuando más lo necesitamos.



Air Combat

PLAYSTATION

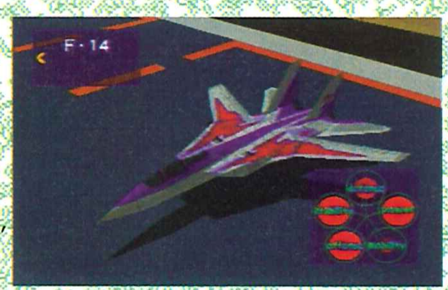
-Tres trucos distintos:

Pero con el mismo "diseño". El mes pasado te explicamos como realizar uno de ellos, pues repito porque en los otros dos solo cambia el final.

Antes de que aparezca la pantalla de carga de juego (fondo negro) pulsa ABAJO+R1+CIRCULO y no los sueltes. Si el truco comienza a funcionar el emblema de AIR COMBAT cambiará. Ahora es cuando viene lo bueno, pulsa estas combinaciones







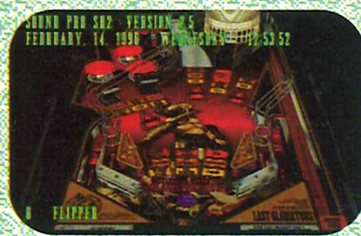
Para un juego secreto ARRIBA, IZQ., ABAJO, DCHA.

Para ver los modelos de aviones: ARRIBA, ABAJO, IZQ., DCHA., ARRIBA, ABAJO, IZQ., DCHA.

En el segundo jugador: IZQ., DCHA., IZQ., DCHA., ABAJO, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, CIRCULO, CIRCULO, TRIANGULO, TRIANGULO, TRIANGULO.

Digital Pinball

SEGA SATURN





- Los distintos "Staffs":

En la pantalla de presentación presiona una de las siguientes combinaciones:

1) C, B, A, A, B, C, Y, Z, X, ABAJO, ABAJO.

2) X, Y, Z, X, Y, Z, C, B, A, ARRIBA, ARRIBA.

3) X, X, Y, Y, Z, Z, A, A, B, B, C, C.

Despues pulsa START y prepárate a disfrutar de lo que te ofrece cada combinación.

Warhawk

PLAYSTATION

- ¿ VAS A ALGUN LUGAR ?

Si te apetece moverte un poco aquí tienes los passwords, interesante:



Comix Zone

MEGA DRIVE



-Invencibilidad:

Siempre nos quejamos de lo mismo: si no fuera porque se queda corta la energía. Pues bien esta es la solución a este problema tan habitual. Ve a la opción "Jukebox" y presiona C en los números 3-12-17-2-2-10-2-7-7-11. Si lo has hecho bien oirás una voz que dice algo así como "¡Oh Yeah!". Con pulsar START lo tienes solucionado.

-Selección de nivel:

Igual que antes debes pulsar C en estos números: 14-15-18-5-13-1-3-18-15-6. Si has escuchado el grito pulsa C en un número del 1 al 6 para elegir nivel.



Loaded

PLAYSTATION

- 7 trucos en uno:

No siempre se puede sacar tanto partido a un truco como en este caso. En la pantalla Options que sale durante el juego presiona los botones L1 y L2 y sin soltarlos prueba a pulsar estas combinaciones

Elección de nivel: ARRIBA, DCHA., ABAJO, IZQ., TRIANGULO, CIRCULO, CRUZ, CUADRADO, CRUZ, TRIANGULO, CUADRADO, CIRCULO.

Saltar nivel: CRUZ, R1, TRIANGULO, R1, CUADRADO, CIRCULO, R2, R2, CRUZ, CUADRADO, TRIANGULO, CRUZ.

Salud: DCHA., DCHA., IZQ., ABAJO, BAJO, ARRIBA, TRIANGULO, CIRCULO.

Escudo: ABAJO, DCHA., CIRCULO, IZQ., DCHA., CIRCULO.

Poder: DCHA., ABAJO, DCHA., TRIANGULO.

Vidas: IZQ., ABAJO, DCHA., TRIANGULO, CUADRADO, CRUZ, CIRCULO.

Bombas: R1, R2, CRUZ, TRIANGULO, CUADRADO, CIRCULO, R1, R2, CIRCULO, CIRCULO, CUADRADO.









Hang On GP'95



SEGA SATURN

- Mas tiempo:

Muchas veces lo que nos hace falta es más tiempo para que las cosas salgan como queremos, y más en un juego no solo de velocidad sino también de destreza. Para obtener ese tiempo que necesitas sigue paso a paso nuestras instrucciones. Con la palabra "Timetrial" iluminada pulsa DCHA., IZQ., ARRIBA, ABAJO, Z. Cuando comiences a jugar observa el tiempo de que dispones.



Prehistorik Man

SUPER NINTENDO

Para conseguir 99 continuaciones entra en la pantalla de opciones, y ponte en "EXIT". Cuando estés en esta siyuación pulsa los botones:X+Y+A. Al mismo tiempo desplázate fuera de la opción "EXIT" hacía la izquierda y vuelve hacía el mismo lugar.

Para seleccionar pantallas dirígete a las opcionesy entra en el "MENU". Una vez hecho esto, pulsa el boton L y sin soltarlo presiona START para volver a la pantalla del título. Selecciona "COMIENZO DE JUEGO" y pulsa R y START ahora pausa el juego y pulsa SELECT. Ya puedes empezar en el nivel que gustes.

Jumping Flash

PLAYSTATION

- BONOS JUMPING

Tú recibirás puntos extras por acabar un nivel sin disparar, acabar un nivel sin tener ningún daño y por conseguir todas las monedas de un nivel.

Hay también un rumor de puertas secretas en el mundo 2-2. Te aconsejamos que dispares a los muros.



- MOVER LAS NUBES

En la pantalla de Títulos presiona y deja pulsadas L1, L2, R1, R2 y presiona ARRIBA, las nubes aumentarán la velocidad. Nada importante, pero resulta gracioso.

- SUPER JUMPING

Cuando finalices el juego, vuelve a la pantalla de Títulos y muevete a través del Stage Select hasta que veas la palabra EXTRA. Recomienza el juego. Trata de saltar. Serás capaz de dar saltos increibles.

Batman Forever

MEGA DRIVE



-Selección de nivel:

En la pantalla en la que puedes elegir entre modo "Training" o "Regular Game" pulsa IZQ., ARRIBA, IZQ., IZQ., A, B. Espera a que aparezca la nueva pantalla. Solo con pulsas izq. y dcha. comenzarás en el nivel que prefieras. Pero no solo eso sino que la pantalla incluye más cosas de las que esperabas. Todo tuyo.



Eternal Champions CD

MEGA CD

- Más luchadores:

Espera a la pantalla "Final Statistics" y cuando aparezcan las palabras "Press Start to Continue" introduce los siguentes códigos para poder escoger a más luchadores. Te hará falta como mínimo un mando de seis botones conectado en el sitio del segundo pad.

Chicken	R, ARRIBA, C, ARRIBA, R, Y, Y, DCHA., R, A, IZQ.
Snake	B, Y, ARRIBA, ARRIBA, C, X, IZQ., ARRIBA, X, Y.
Hooter	X, C, DCHA., X, B, DCHA., Z, A, R, ARRIBA.
Monkey	Y, X, ABAJO, B, R, ARRIBA, X, ARRIBA, ARRIBA, IZQ., Z, ARRIBA.
Chin Wo	B, Z, ARRIBA, R, DCHA., C, B, ARRIBA, Y, ARRIBA.
Yappy	Y, Y, ARRIBA, ABAJO, Z, R, ABAJO, Z, ARRIBA, ARRIBA, X.
Senator	DCHA., C, C, IZQ., R, B, ABAJO, X, A, X, R.
Blast	Z, IZQ., Y, ARRIBA, X, B, R, DHA., ARRIBA.

Una vez que hayas elegido tu luchador sal de esta pantalla y ve a la de elleción de personaje. La sorpresa está asegurada.

Primal Rage





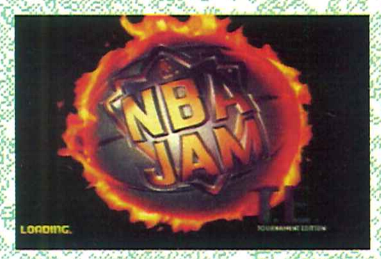
MEGA DRIVE

-Opciones extras:

Más que opciones extras son un modo distinto de jugar. El daño, el nivel de vida, tu contrincante, incluso jugar a los bolos será sencillo de controlar con este truco.

En la pantalla de START/OPTIONS pulsa IZQ., ARRIBA, DCHA., DCHA., ARRIBA, IZQ., DCHA., DCHA., IZQ., IZQ., ARRIBA. Aparecerá una nueva pantalla de opciones donde encontrarás una gran variedad de trucos, los hay ¡de todos los colores y sabores!.

NBA Jam Tournament Edition





PLAYSTATION

-Jugadores especiales:

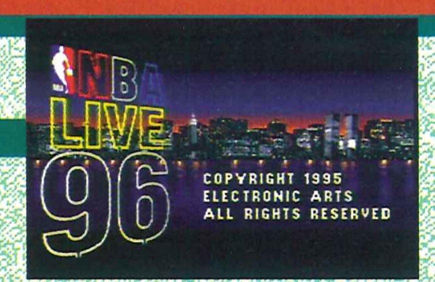
Como en todas las ediciones anteriores, este juego está cargado de personajes secretos. Para acceder y jugar con ellos solo debes introducir sus iniciales y fecha con los botones L1 y R1 presionados. Esta es solo una muestra de todos los que hay

NOMBRE	INICIALES	FECHA
BILL CLINTON	BIL	Junio 3
FRESH PRINCE	FRS	Febrero 2
HILARY CLINTON	HIL	Noviembre 6
JOHN CARLTON	CAR	Marzo 25
LARRY BIRD	LAR	Enero 15
MC ADAM	MCA	Abril 9
GORILLA	APE	Abril 2
SNAKE	SNK	Junio 15
BOO-BOO	THI	Noviembre 1
AIR DOG	AIR	Enero 21
THOMAS	FNK	Enero 8
MAGIC HAIR	STH	Diciembre 8





NBA Live'96



SUPER NINTENDO

Todos estamos deseando batirnos o mejor jugar con los grandes del baloncesto, pues esta es tu oportunidad.

Entra en "Eddit Player" del "Roler Septup" y pon como nombre BIRD, BARKLEY, JORDAN o MAGIC. Una menera de hacer tus sueños realidad.

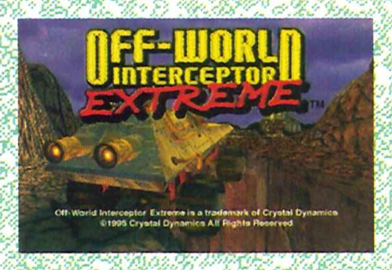


Off-World Interceptor Extreme

PLAYSTATION

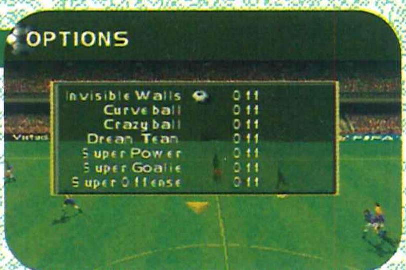
- Más que si te hubiera tocado la quiniela:

Dinero y más dinero. Que necesario es, sobre todo cuando necesitas equiparte para ganar. Este truco te permitirá tener lo mejor de lo mejor. Ve a la pantalla de opciones y pulsa CUADRADO, CRUZ, CIRCULO 6 veces y luego L1. Si has escuchado un sonido ponte a jugar y comprueba lo "rico que eres".





FIFA Soccer'96



SEGA SATURN

-Menú de opciones secreto:

Cuando las cosas se ponen difíciles lo mejor es recurrir a un truco y si es de los que cuestan poco y ofrecen mucho mejor. Comienza a jugar normalmente, pausa y ve a opciones. Aquí puedes introducir todos los trucos al mismo tiempo. Para ponerlos en marcha sal y vuelve a entrar pausando y en vez de acceder al menú de opciones pulsa A y observa.



Caminos invisibles	BBBZAAAZ
Curve Ball	ZABZBB
Super Power	ZAZZZZZZZZ
Super Gol	AAAAAZZZZZ
Super Defensa	ZZZZZBZ
Super Ataque	AAAAAZB
Shootout	AZABAZ
Equipo Estúpido	AZBAZB
Dream Team	AAZZBBAA

Killer Instinct

GAME BOY

-Luchar como Eyedol:

Para jugar con el jefe de este cartucho, Eyedol, debes esperar a la pantalla de VS. Aquí, y presionando DERECHA, pulsa SELECT, START, B y A. Oirás un sonido que te confirmará que el código es correcto. Ahora tu personaje es EYEDOL, pero no te confíes ya que por contar con tan poderoso luchador las cosas no se te van a poner más fáciles.



Sega Rally

SEGA SATURN

-Zoom:

De vez en cuando es bueno tener un truco que no te ofrezca nada para ganar, sino solo algo para disfrutar más del juego, como en este caso. Si durante la repetición de la carrera pulsas ABAJO+C, utilizando los botones R y L cambiarás el zoom.

-Modo espejo:

Tambien puedes probar a jugar todas las carreras al reves, y no te creas que es tan facil. Además es como si tuvieras todos los recorridos multiplicados por dos. Pulsa en la pantalla de selección de juego Y+C.

-Super coche:

Desde luego este es uno de los mejores trucos: mejorar la velocidad de tu coche practicamente sin enterarte. Pulsa X+C en la pantalla de seleción de coche.



Megaman 7

SUPER NINTENDO

-Passwords:

Aqui tienes unos passwords jugosos. Cada fila está separada por un guión. Es tu oportunidad para acabar bien con el juego.

8735-2517-4416-8362
8735-2517-5452-8362
8335-2717-4456-2362
8335-2716-6452-2372
8375-2786-8456-2332
8375-2716-1446-2332
1275-3586-8442-2272
8255-3416-8446-8272
8255-3416-3446-2373
8255-7686-8442-2173
8235-7656-3542-8171



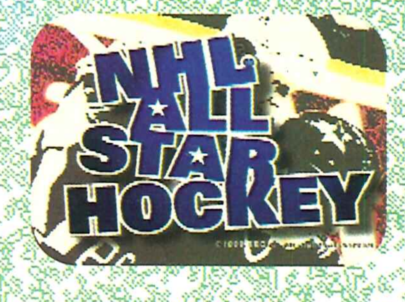


NHL All-Star Hockey

SEGA SATURN

- El equipo perfecto:

Que mejor truco para este juego que poder realizar tu equipo perfecto. Ve a "New Roster" y elige "Defeault Roster" y pon un nombre. Luego en la pantalla "Construct Player Option" pulsa A+B+C+X+Y+Z+ARRIBA, despues de haber nombrado a tu jugador, y obtendrás puntos extras para poner todos los atributos a 100. De esta manera contarás con un equipo perfecto.





Putty Squad

SUPER NINTENDO

- Passwords:

Los passwords parecen aveces un tanto inútiles porque ¿si no se es capaz de pasar un nivel como se pasará el otro? Pero mirándolo desde otro punto de vista si puedes pasar un nivel alto O mejor todavia ¿por qué no voy a poder ver lo que me queda? Es casi como empezar un libro al revés. Aquí van unas cuantas páginas finales:

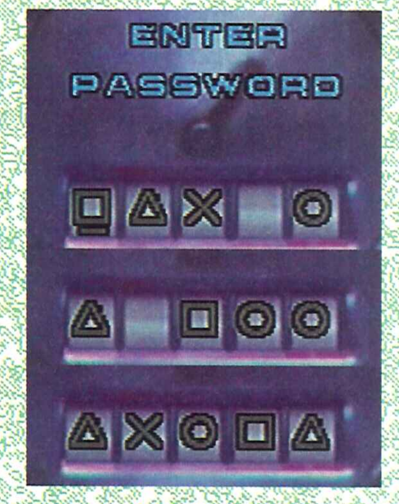
BZTPJ
LYQCB
TXMJD
KFTWF
GNHZX
WWFPM
YVZPD
GXDKP
JPWSW



Twisted Metal

PLAYSTATION

Prueba a introducir estos tres códigos como Passwords para ser invulnerable, conseguir armas infinitas o participar en la lucha definitiva.Un truco sencillo y frructífero que te traerá de cabeza.



NHL'96

SUPER NINTENDO

-Equipos secretos:

Para contar con cuatro equipos más de los habituales espera a que los créditos se desplacen en la pantalla del título y pulsa SELECT y rápidamente después L y R. Pulsa START y cuando la pantalla "Game Setup" aparezca oirás algo a sí como "K-Rog". Ahora podr'as seleccionar los cuatro equipos más fuertes de la liga.

Earth Worm Jim 2

SUPER NINTENDO

- Avanzar de nivel:

Como ya te hemos comentado alguna vez, solo hay dos formas posibles de pasar de nivel: con un trabajo duro por tu parte, acabando cada fase con el sudor de tu frente, o leyendo detenidamente nuestros consejos y la verdad es que esta última opción parece más rápida y menos costosa. Para avanzar de nivel en este juego pausa y pulsa SELECT, B, X, A, A, X, B, SELECT. Ahora al quitar la pausa te llevarás una sorpresa.

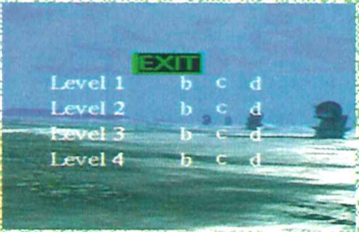
Novastorm

PLAYSTATION

- Casi como si te tocará la loteria:

Y como si de ésta se tratara debes jugar para ganar. No siempre las cosas te las regalan, aunque no te preocupes, en esta ocasión es sencillo. Juega hasta que logres poner tu nombre en lo alto del marcador (es más facil de lo que parece). Introduce como nombre Twirly y ve a comprueba tus opciones. Verás un icono dorado que te conducirá a un selector de nivel.





NBA Live'96

MEGA DRIVE

-Personajes secretos:

Dos de los jugadores más famosos del mundo del baloncesto pueden unirse a tu equipo: Michael Jordan y Charles Barkley. Accede a la pantalla de "Create Player" e introduce el nombre. NO cambies nada y pulsa START. Contesta YES a la pregunta y lo único que tendrás que hacer es jugar con el equipo que hayas escogido (o Chicago Bulls o Phoenix Suns).



Destruction Derby

PLAYSTATION

- Nuevos tramos

Empieza por elegir el modo CHAMPIONSHIP. Como nombre pon REFLECT! Vete a la SINGLE RACE y te darás cuenta que hay un tramo adicional. Empieza una carrera y salte de ella. Tú sólo puedes correr en el modo SINGLE RACE.

Acomete las tierras de un antiguo monasterio. El tramo escondido le dará algo de interes especial al juego.



Después del repaso general que le dimos en el número anterior a los videojuegos basados en mangas, continuamos esta sección centrándonos en uno de los nombres míticos en este tema, «Street Fighter II», título que ha generado una auténtica avalancha de productos de todo tipo.

«STREET FIGHTER II» LA CONFIRMACIÓN DE LA LEYENDA

Elevado a la categoría de "fenómeno social", «Street Fighter» se ha convertido en objeto de culto para todo tipo de "otakus".

Primero llegó el videojuego, después los muñecos de los luchadores,-podéis verlos abajo-, más tarde grandes cantidades de cómics y hoy tenemos camisetas, posters, calendarios y todo tipo de productos «Street Fighter» hasta en la sopa.

Capcom, cada vez que lanzaba a la calle una nueva entrega de este juego, -y ya van, de momento, cinco-, lo hacía acompañar de una auténtica avalancha de "merchandising".

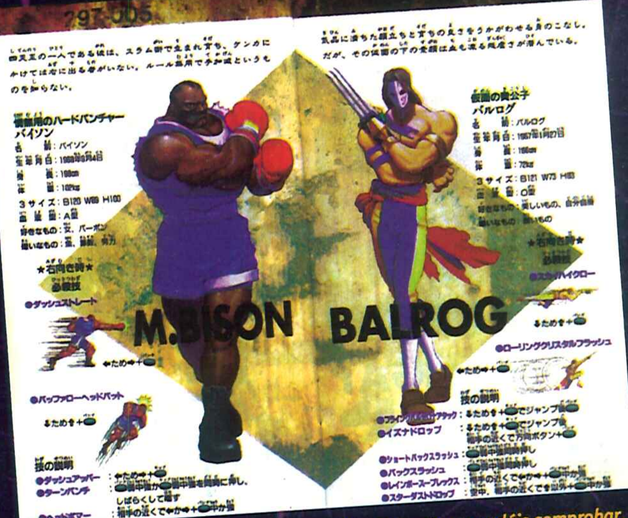
Esto nos ha dado pie a realizar un amplio reportaje basado en todos estos productos y que nos llevará por prácticamente todas las facetas del mundo del entretenimiento, desde el manga hasta el cine, pasando por juguetes, cardas, videojuegos...



Bison es Balrog, Balrog es Vega y Vega es Bison

Empezamos con una curiosidad. ¿Sabías que los nombres con los que se bautizaron a los **Jefes Finales** de Street Fighter II en **Europa** y **USA**, están cambiados entre sí y no coinciden con los originales de la versión japonesa del juego?

- **M. Bison,** -en Europa y USA conocido como Balrog-, es un boxeador retirado por usar malas artes.
- **Balrog,** -Vega-, es un torero español diestro en el uso de la garra.
- **Vega,** -M. Bison-, es el verdadero enemigo a batir, poseedor de poderes psíquicos.



Instrucciones de la versión japonesa de «SFII». Como podéis comprobar, los nombres originales no coinciden con los que tienen en Europa.

La razón de que los nombres se modificaran fue la posibilidad de "malentendidos" con M. Bison. La abreviatura "M" no es de "mister", sino de "Mike", haciendo alusión a un famoso boxeador que por aquella época estaba metido en ciertos pleitos. Nos referimos, claro está, a Mike Tyson. Capcom prefirió cambiar los nombres para evitar posibles demandas por parte del boxeador, quien, suponemos, ni se habrá percatado de toda esta historia.

Los Mangas



El proceso normal se ha invertido en este caso. Generalmente los mangas famosos dan lugar a videojuegos, pero el enorme éxito obtenido en las consolas por «SFII» ha provocado un auténtico aluvión de mangas. Aquí tenéis unas cuantas muestras.

«SFII» cuenta con una gran cantidad de mangas que plasman las vidas de estos populares luchadores callejeros. Tal es el éxito de estos mangas en Japón que existe incluso una revista bimensual (de estas tipo guía telefónica) que se dedica únicamente a publicar historias y tiras cómicas de **«SFII»**. El nombre de esta publicación es **"Super Street Fighter II X: Gemu Ökoku"**, pertenece a la editorial **Futubasha** y en ella podemos encontrar (por ejemplo) mangas que narran el enfrentamiento de **Gouki Long** (aquí conocido como **Akuma**) con el coronel **Guile**, combates entre **Chun-Li** y **Vega**, etc, etc, etc.

Pero si existe un manga que haya sabido plasmar **«SFII»** en su contexto real, ese es el dibujado por **Masaomi Kanzaki.** Esta obra consta de tres tomos recopilatorios de 150 páginas cada uno, dos de los cuales han sido publicados en nuestro país de manos de **Ediciones Glènat.** La oscura ambientación situada en torno a la isla de ShadowLaw nos hace notar que los realizadores de la película que fue estrenada hace unos meses en España se estudiaron bien esta obra antes de ponerse a trabajar.

Estos mangas fueron editados en nuestro país a todo color, mientras que en Japón salieron en blanco y negro. Esto se debe a que su editorial, **Tokuma Shoten Cómics,** pensó que era más lógico publicar el manga en USA al estilo del cómic americano, y como nuestra versión proviene de la americana... pues ya sabéis.

Otra gran publicación sobre **«SFII»** es **"SFII cómic Anthology",** que recopila obras de diversos autores, unas en plan cachondeo y otras de temática púramente bélica. Las historias (por lo general) están muy bien dibujadas, así como las ilustraciones a todo color que hacen gala en las primeras páginas de los dos tomos aparecidos hasta la fecha. Pertenecen a **"Game Masters Cómics",** una colección de libros manga basados en videojuegos de lucha.

La señorita **Cammy** puede decir que es la más afortunada de entre todos los personajes de **«SFII»**, puesto que cuenta con un manga dedicado a ella solita. Su título es **"Cammy Gaiden"**, y recopila las historias dibujadas por **Masahiko Nakahira** para la revista **Shonen Sunday.**

Mangas Eróticos de «SFII»

En Japón es muy normal hacer parodias eróticas de todo tipo de productos de éxito, y **«SFII»** no se iba a librar. Estos mangas son bastante difíciles de encontrar aquí, en España, y aunque más adelante dedicaremos un artículo en exclusiva al tema, podremos citar que por nuestro país anda un tomo recopilatorio "pirata" con historias eróticas de Street Fighter. El nombre de este tomo es **"X Parodies".**



El Manwa

un manga chino para «Street Fighter»



La popularidad de «SFII» ha llegado hasta la mismísima China, donde se editan curiosos "manwas" en los que aparecen personajes no sólo de este juego, sino de otros títulos de lucha.

Una de las más curiosas adaptaciones de **«SFII»** al papel es la que hace algún tiempo nos ofrecía **Minomu Okeru** y que proviene nada más y nada menos que de **China.** Es bastante aceptable y tiene dibujos muy cargados de color que resaltan los contínuos golpes que los luchadores emplean en inacabables luchas a muerte. En esta versión podíamos encontrar también personajes procedentes de otros famosos videojuegos, como es el caso de **Terry Bogard** (de **«Fatal Fury»**). ¡Cuántas veces habremos soñado hacer pelear a personajes **Capcom** con personajes provenientes de la factoría **SNK**! Sin duda alguna esta es una de las mayores joyas del **"manwa"** chino para los amantes del cómic de artes marciales.



El humor en las tiras cómicas

Aunque en el fondo son una especie de mangas cortos, las tiras cómicas japonesas merecen un tratamiento especial por la gran cantidad existente, algunas de ellas muy buenas. Como sabréis, en Japón leen de arriba a abajo y de derecha a izquierda, por lo que las tiras cómicas constan siempre de cuatro imágenes puestas en vertical y reciben el nombre de **"4 Koma Manga"**, lo que viene a significar algo así como **"Mangas de 4 Cuadros"**.

La mejor colección de tiras basadas en **«SFII»** pertenece a **WGC**, -editorial que actualmente publica también tiras de **«Fatal Fury»**-, y su dibujante más reconocido es **Takashi Hashiguchi**, autor que ha demostrado a lo largo de 5 tomos conocer como nadie la personalidad de cada luchador.

"You Koma Manga Ketteiban" (que quiere decir "Lo Mejor de los 4 Cuadros Manga") es un tomo recopilatorio de la colección **Game Masters Cómics** con imágenes y tiras cómicas a color obra de **Mitsuko Murata**. Bastante recomendable, aunque predominan los juegos de palabras japonesas, por lo que algunos chistes se pierden en la inmensidad de la traducción.

"SFII: 4 Koma" es otro tomo de tiras cómicas publicado por una de las editoriales más famosas de Japón, **Kodansha**, dentro de su línea de manga **"Bom Bom Cómics"**. Las tiras cómicas son muy buenas pero los dibujos algo simples (que no feos).

De la revista sobre SFII anteriormente comentada **"Gömu Ökoku"**, la editorial **Futubasha** ha extraído lo mejor sacando al mercado 4 tomos recopilatorios formados en su mayoría por tiras cómicas. Esta recopilación puede ser, después de las tiras de **Hashiguchi**, la mejor del mercado sobre **«SFII»**. El nombre de esta recopilación es **"SFII: You Koma Manga Ökoku"** (o sea, **"El Imperio de los mangas de 4 cuadros"**).

No es sencillo encontrar estas divertidas tiras cómicas, pero podéis intentarlo en alguna de las numerosas librerías especializadas en mangas que existen en nuestro país. A lo mejor tenéis suerte...



Anime-Books: aires de fotonovela

Los **"Anime-Books"** son un tipo de mangas que aquí podríamos entender con el término de "fotonovelas", es decir, se trata de imágenes capturadas de animes y colocadas a modo de cómic con textos de las escenas seleccionadas.

Hay dos publicaciones. La primera es un tomo sobre la película de «SFII», la cual tiene una calidad de reproducción y papel mucho mejor que cualquier otro manga nipón. Además, contiene una historia corta especialmente creada para la ocasión del manga de **"Cammy Gaiden"**. La otra publicación es una colección de 6 tomos que reflejan los episodios de la **serie de TV**. Ambos anime-books son muy difíciles de encontrar, aunque si le ponéis mucho empeño...

El cómic una americanada de poco valor

Editado por **Malibú Cómics** en **Estados Unidos** y por **Norma Editorial** en **España**, **"Street Fighter II, la Novela Gráfica"** es la peor de las adaptaciones a papel de **«SFII»**.

El guión presentaba a los luchadores una vez concluído el torneo de artes marciales: cada uno hace su vida hasta que un buen día reciben la noticia de que **Ken Master** ha sido asesinado por **Sagat**, lo que requiere una venganza inmediata.

El dibujo es malo y el guión penoso, lo que provocó que en USA no llegase a concluir la historia. Obviamente, aquí tampoco lo hizo.



El anime
Entre la realidad, el cine y el Manga

Además del mediocre film de imagen real que todos conocemos de **«SF II»** protagonizado por **Jean Claude Van Damme**, hasta el momento han aparecido otros dos títulos en el campo de la animación.

La primera de las versiones es un magnífico largometraje editado recientemente en nuestro país por **Manga Films** cuyo nombre es **"Street Fighter II Movie"**, el cual nos ofrece el mejor de los guiones basados en el videojuego original de **Capcom**. Realizada con un alto presupuesto, **"SF II Movie"** habría sido la más potable de las películas de anime aquí editadas si no hubiese sido por la intervención de manos americanas que cambiaron su increíble banda sonora original por una repetitiva americanada que cansa al espectador. Por lo demás, todo perfecto.

La segunda versión anime no contó con tanto presupuesto. Se trata de **"Street Fighter II V"**, serie de TV con un guión y diseños algo libres que no llegó a finalizar su emisión en Japón por una mala acogida del público. ¡A quién se le ocurre colocar a Chun-Li como guía turística americana! Realmente había cosas que no cuadraban, pero le daban un toque de originalidad a la serie. Otra pega que tenía era la gran cantidad de episodios de relleno en los cuales no se soltaba un mísero puñetazo. La división americana de **Capcom** está planteándose la idea de proseguir la serie en USA, cosa que podría estar bien mientras la censura no la transformase.



El anime, o mangas animados, -ya sean en cine, vídeo o series de TV-, tampoco se ha escapado del influjo de Street Fighter. Los resultados obtenidos han sido my variados.

Los cardas
cromos nipones

Quizás los artículos más singulares son los llamados cardas o tarjetas tipo cromo. De entre todos los formatos el más conocido es el **"P.P. Card"** (tarjeta de 6 x 8'5 cms.) que hasta ahora ha presentado ni más ni menos que 6 colecciones diferentes de **«SFII»**. La primera de ellas presentaba imágenes súper deformadas de **Street Fighter II, Street Fighter II' y Street Fighter II' Turbo**, algo más tarde apareció la colección **"Super Street Fighter II"** que constaba de 42 imágenes cabezonas. Tras ellas, Capcom pensó que el negocio estaba servido y lanzó otras 42 tarjetas con imágenes mezcladas de **"Super Street Fighter II Turbo"** y **"Street Fighter II Movie"** (estas últimas se basaban en el film de anime). Todas las colecciones fueron un éxito y se han seguido lanzando nuevas entregas entre las que podemos destacar **"Street Fighter Zero"**, **"Street Fighter II V"** (súper deformadas y editadas por BanDai) y por último **"Street Fighter II V"** (con imágenes sin deformar, sacadas de la serie de TV).

Además de los "PP Cards", se han editado "Rami cards", tarjetas plastificadas de 6x9 cm., e incluso una curiosa y original baraja de póker.

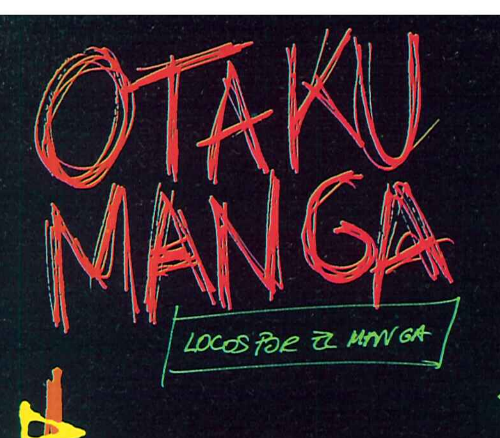
Todo un negocio

Además de todos estos animes, cardas y tiras cómicas, existen también también tres o cuatro libros de ilustraciones, figuras de todo tipo, cientos de posters y varios CDs musicales (curioso uno con las canciones cantadas), por lo que podemos decir que **«SFII»** es un negocio perfectamente montado, del que **Capcom** está sacando una grandísima tajada.

Y ahora, que acaban de aparecer en España las versiones para Saturn y PlayStation de **"Street Fighter Alpha"** y en Japón **"Street Fighter II Animated Movie"** para Saturn, nos preguntamos: ¿se acabará algún día este gigantesco chollo?



por El Maestro de las Artes Parciales



PREVIEW

Street Fighter Alpha

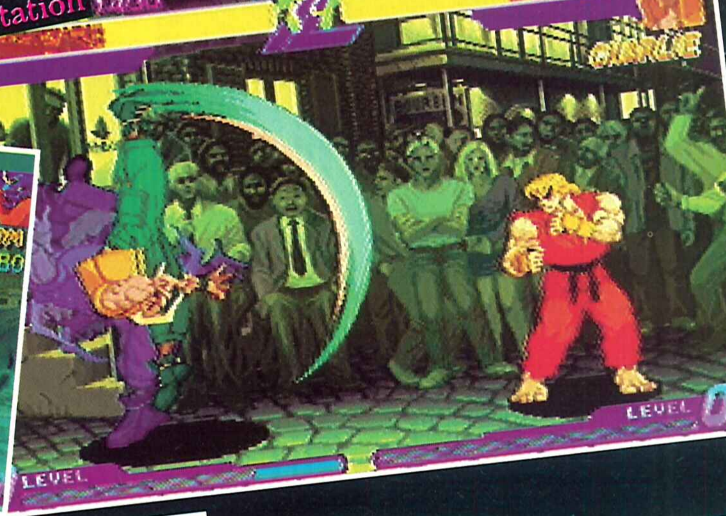


Pronto en SegaSaturn y en PlayStation

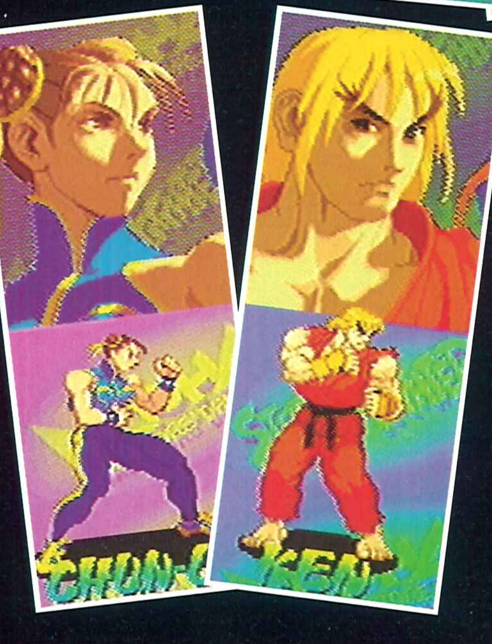




Junto a los poderosos golpes especiales antiguos y otros nuevos, esta versión incluirá más "combos" y tres niveles diferentes de "super combos", capaces de hacer temblar hasta al mismísimo monitor.













Tras el fracaso obtenido con la versión para 32 bits de su último **«Street Fighter, The Movie»**, **Capcom** ha decidido darse a sí misma una segunda oportunidad en **Saturn** y **PlayStation** y volver a sus orígenes para afrontar este nuevo **«Street Fighter Alpha»**.

Abandonando las digitalizaciones, la compañía japonesa ha considerado más oportuno **hacer uso de los sprites de corte tradicional** para volcarnos de lleno en un impecable arcade que -ahora sí-, superará a todos los anteriores a base de **una espectacularidad sin límites y una jugabilidad total**.

Como ya hemos dicho en alguna ocasión, el argumento de **«Street Fighter Alpha»** se sitúa en tiempos anteriores a **«Street Fighter II»**, por lo que los personajes se mostrarán con un look bastante más juvenil, e incluso aparecerán luchadores que en la historia de «SF II» se daban ya por desaparecidos. Una última curiosidad con respecto a los protagonistas será la participación en el torneo de **Guy** y **Sodom**, ambos provenientes de otro juego de Capcom, **«Final Fight»**.

Sin embargo, lo que resultará más atractivo de este título será su estética general, las nuevas habilidades de sus luchadores y el haber sabido aprovechar bastante bien las posibilidades que le ofrecen las 32 bits, aportando **un colorido sorprendente y una nitidez de imagen perfecta**.

Afortunadamente, no tendremos que esperar mucho para disfrutar de este **«Street Fighter Alpha»** en España, ya que **Virgin lo pondrá a la venta durante el próximo mes de abril**.

Hasta entonces podéis estar tranquilos, pues el mes que viene os descubriremos uno a uno todos los secretos de este genial arcade de lucha. Nos vemos.

PlayStation

PlayStation

PlayStation

El plantel de luchadores resultará sumamente atractivo, pues incluso se han traído personajes de otros juegos de Capcom, como Guy o Sodom de «Final Fight».

Introducción

SegaSaturn

Las escenas de introducción, tal y como viene siendo habitual en los juegos de nueva generación, también serán dignas de ser vistas, a pesar de que no hacen uso de las tan de moda imágenes digitalizadas.

SegaSaturn

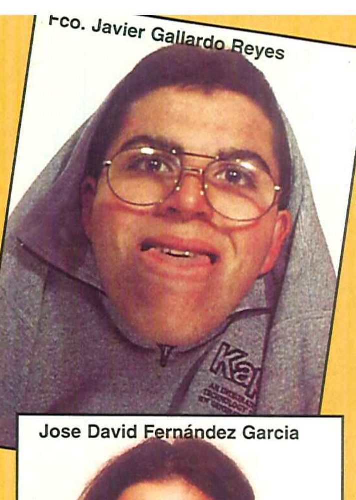
PlayStation

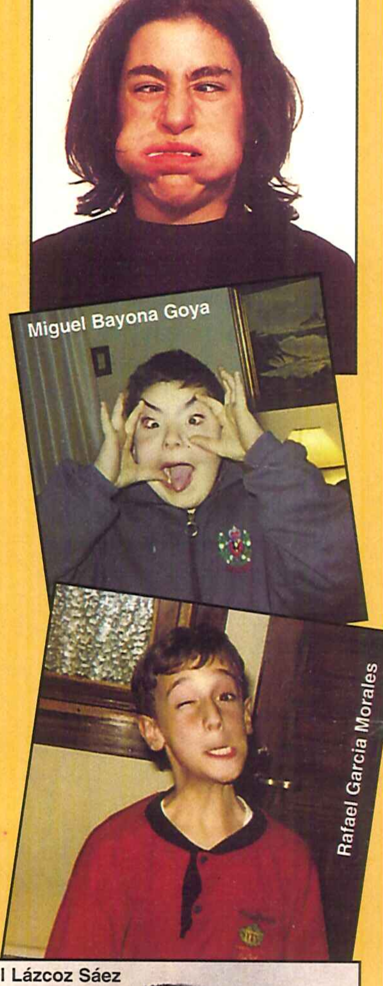


GANADORES CONCURSO FIFA 96

Resultado del sorteo de 80 cartuchos de Fifa 96, en los formatos Super Nintendo, Megadrive, Playstation y Saturn.

Daniel Aparicio Calvijo	Barcelona
Antonio García Navarro	Aldaya
Jorge Labrada García	Badalona
Juan Miñambres Durán	Madrid
Víctor Yamashita Fontal	Badalona
Oscar Rubio Muñoz	Barcelona
José De Andrés Olmos	Alcobendas
Bernardo Gómez Alvarez	El Ejido
Roberto Millán Herrero	Madrid
David Podadera Márquez	Badalona
Alberto José Rodríguez	Castilleja
Ramón Hervás Rosa	Fuenlabrada
Marco Toray Quintana	San Roque
Albert Muñoz Rosas	Montornes
Pedro Gámez Chamorro	Linares
Alejandro Casasola Balsells	Cádiz
Carlos Cortés Salinas	Laguna Duero
Daniel Oñate Peláez	Málaga
Miguel del Pozo Navarro	Córdoba
Daniel García Mejías	Parla
Oscar Perales Armengol	Barcelona
Luis Vilchez Cuesta	Benidorm
Alberto Miguel González	Eibar
Juan Gallardo Benavente	Madrid
Sergio Camazón vicario	Valladolid
Igor Ortega Vilasante	Alicante
Juan Servera Quintanilla	Baleares
Fco. Javier Amaya Seruan	Barcelona
Rafael Campos Pérez	Córdoba
Oscar del Ama Esteban	Fuenlabrada
Emilio Callejas Zafra	Benalúa
Tomás de la Puente López	La Coruña
Americo Canas Monerris	A.de la Miel
Víctor Sánchez García	Puerto Real
Justo Angel Fons Guijarro	Benidorm
Francisco Carmona Ramírez	Córdoba
Javier Sánchez Gómez	Barbastro
Julián Lopez Sepúlveda	Baleares
Antonio Gómez Gallego	Jaén
Fco. Konings Rostro	Carballo
Daniel Méndez Serrada	Algeciras
Juan Puerto Cascarano	San Antonio
Javier Rodríguez López	Palmplona
Angel López Hortiguela	Madrid
Fco. Javier Fajardo Pérez	Las Palmas
Fernando Sevillano Fernández	Madrid
Jon López San Andrés	Santurce
Oscar Morales López	Barcelona
Carlos Antonio Martínez Ana	Pto. Mazarrón
Javier Quiles Sanz	Zaragoza
Jonathan Triana García	Burgos
Alex García Flores	San Vicente
Miguel Esquerdo Pérez	Villajoyosa
Carlos Nasarre de Letosa	Zaragoza
Juan Antonio Peris Romero	Castellón
José Luis Bordoy Riera	Mallorca
José Herrero Martínez	Caudete
Raúl Contreras Alvaro	Albacete
Jorge Martínez Díaz	Navalcalnero
Rubén García López	Sevilla
Jaime Olmedo García	Valladolid
Fernando Boluda Serrano	San Vicente
Daniel González Díaz	Madrid
Albert Vila Muste	Sant Boi
Rafael Sánchez Gallego	Mairena
José Miguel Montes Mena	Madrid
David San Francisco	Madrid
AntonioFailde Gutiérrez	Móstoles
José Luis León Mañez	Castellón
Enrique Prieto Rodríguez	Cordejuela
Raúl Rosalén Garrido	Catarroja
Jorge Cortés Andrés	Onteniente
Gerardo García Gil	Tarrasa
Francisco Leal del Pino	Villa del Río
Erneso Hurtado García	Málaga
Isaac Salinas Hinojosa	Zaragoza
Sergio Zamoreno Benito	Velilla
Andrés Medina Castro	Coslada
Alberto Lafuente Cerola	Barcelona
Sergio Gracia Martínez	Pilar Horadada

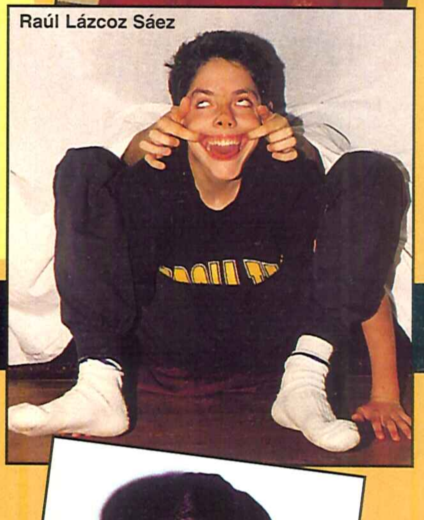

Fco. Javier Gallardo Reyes


Jose David Fernández Garcia
Miguel Bayona Goya
Rafael García Morales

GANADORES CONCURSO PHAMTON & THE REAL MONSTERS:

Cada uno recibirá un cartuchode los juegos Phamton o The Real Mosters:

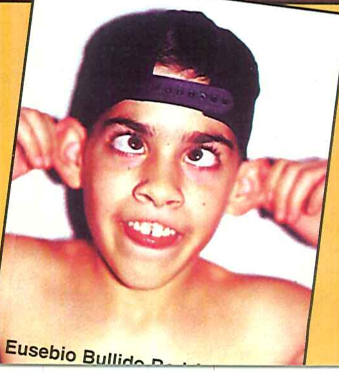
Miguel Angel López Ortíz	Madrid
Raúl de Pablo Garia	Las Palmas
Luis Casasola Balsells	Cádiz
David González Díaz	Gijón
Marcos Ferro Pereira	Arbo
Iván González González	Petrer
Nacho Estables Sesan	Zaragoza
Antonio Castaño Santamaría	Fabernes
Juan Jesús Martínez García	Elche
Sergio Prieto Jiménez	Getafe
José Miguel Montes Mena	Madrid
Oscar Palazón Herrera	Barcelona
Juan Triquillos Delgado	Cornellá
Pedro Fernández Fernández	Mazarrón
Sergio Casado García	Leganés
Miguel Real Alvarez	Puenteceso
Héctor Ortega Cano	Arinaga
Miguel Costado Larey	Pontevedra
Daniel Vozmediano Barrera	Ciudad Real
Sergio Martalizo	Valencia


Raúl Lázcoz Sáez

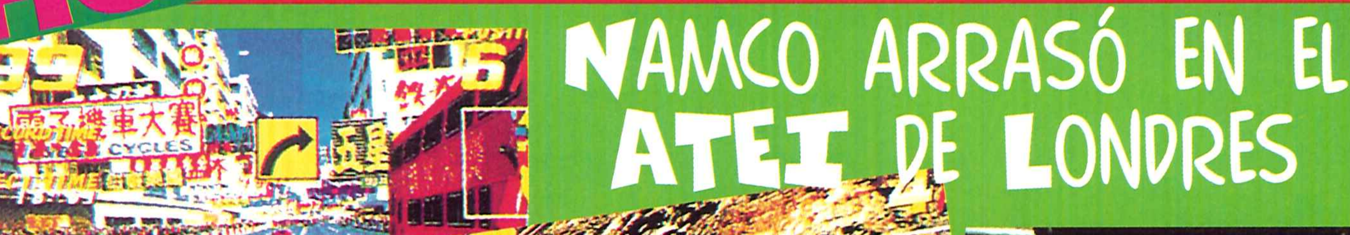
GANADORES CONCURSO VECTORMAN

Cada uno de ellos recibirá un cartucho de Vectorman para consola Megadrive.

José María Gálvez Calderón	Baleares
Nacho Establés	Zaragoza
Víctor Iborra Sanz	Alberque
Fernando Alumbreros Fadón	Madrid
Eusebio Bullido Rodríguez	Ibiza
Diego Lainez Pérez	Castellón
Rubén Folch León	Castellón
Salvador Oliver García	Elda
Beatriz Presa García	Sevilla
Gonzaga Martínez Monforte	Albacete
Francisco Gallardo Reyes	Chiclana
Uxia Rodríguez Caldeiro	El Palmar
Víctor Cabrera Martínez	Barcelona
Juan Antonio Mayor García	Murcia
Angeles Caballero Huerta	Alaquás
David Baquero Abenza	Alicante
Jorge Escaleras Flores	Madrid
Jorge Fernandez Cancelas	A Pontenova
Raúl Lázoz Sáez	Bilbao
Miguel Jayona Goya	Mula
David López López	Artes
Rafael García Morales	C. Real
Antonio Plaza Navarro	Barcelona
Lucia del Tio	Bilbao
Israel Moreno Montilla	Madrid
Pablo García Fernández	Torrelavega
Mario Quiñoy Sobariños	Vigo
José Conde Suárez	Sevilla
Luis Moreno Sáchez	Villablino
José Fernández García	Madrid


Eusebio Bullido

NOTICIAS



NAMCO ARRASÓ EN EL ATEI DE LONDRES

DIRT DASH

DIRT DASH

TIME CRISIS

Namco fue la auténtica protagonista en la feria. Títulos como «Dirt Dash» o «Time Crisis» -que veis aquí arriba-, fueron los protagonistas indiscutibles del evento.

La pasada edición de la feria **'ATEI'**, celebrada recientemente en **Londres,** supuso una demostración de las ambiciosas intenciones de **Namco** para este año 96. Dos de las máquinas que desplegaron ya fueron presentadas en el **'Jamma Show** 'de **Tokyo**: **«Time Crisis»**, un juego de disparos con gráficos poligonales al que todo el mundo considera superior a **«Virtua Cop 2»**, y **«Dirt Dash»**, una competición automovilística en la que participan todo tipo de vehículos.

La verdadera sorpresa llegó con un juego, **aún sin nombre**, protagonizado por una especie de tanque y con una estructura similar a la del famoso **«Desert Tank»** de **Sega**. El arcade se encuentra todavía en pleno proceso de desarrollo, pero la calidad que desplegaban sus imágenes hacer augurar muy buenos presagios.

También pudimos ver el interesante **«Soul Edge»**, el juego de lucha realizado para la placa **System 11** que será convertido en breve para **PlayStation**, y otro juego de disparo llamado **«Point Blanc»**

Konami fue otra de las que se dejó notar en el ATEI, con la presentación de dos arcades: **«Midnight Run»**, un juego de coches en el que todo está permitido (sobre todo hacerle la puñeta al rival), y **«Crypt Killer»**, también de disparos.

Tampoco **SNK** quiso dejar pasar esta oportunidad y estuvo presente en esta feria de Londres con dos juegos deportivos: uno de fútbol (realizado por **Data East**) y otro de golf. Por cierto, que hablando de fútbol, los japoneses de **Taito** sorprendieron a todos con la presentación de otro programa balompédico de estética similar al sensacional **«Virtua Striker»** de Sega. Dará que hablar en los próximos meses.

Estas fueron las novedades más importantes del **ATEI 96 de Londres.** Ahora la cita se traslada a Tokyo, al **'AOU Show'** que se celebrará los días 21 y 22 de Febrero. Será el turno de Sega.



Konami presentó «Midnight Run» en el ATEI.



VIRTUAL-ON YA ESTÁ EN ESPAÑA



Tal como os adelantamos el mes pasado, «Virtual-On» ha aterrizado finalmente en España. Ha sido vía **Sega** y con dirección a su salón de **Madrid (Alcorcón)**. Y ojito, porque la filial japonesa ha **decidido olvidarse** del ambiguo y poco llamativo nombre de **«Virtual On»**, para quedarse con el subtítulo, **«Cyber Troopers»**, mucho más acorde con la filosofía del juego.

Esta **espectacular, original y vertiginosa batalla** entre robots se presenta con una peculiar máquina (imagen de la izquierda) que **habilita dos palancas** para manejar tanto el movimiento como el armamento de los robots. Aunque en principio resulta algo complicado, lo cierto es que no tendréis dificultades para haceros con el control. Un consejo: tenéis que probarlo.

NOVEDAD EN ESPAÑA

MANX TT SUPER BIKE

CUANDO LAS MOTOS DOMINABAN LA TIERRA

¿MICHAEL DOOHAN? ¿MAX BIAGGI? ¿ALEX CRIVILLÉ? NO SEÑOR, EL PROTAGONISTA DE ESTA CARRERA ERES TÚ. EL MEJOR JUEGO DE MOTOS DE LA HISTORIA YA ESTÁ EN NUESTROS SALONES. SE LLAMA MANX TT, Y SI ALGUNA VEZ HAS SOÑADO CON PILOTAR UNA AUTÉNTICA MOTO DE COMPETICIÓN, ÉSTA ES TU OPORTUNIDAD. ASÍ SERÁ, SI TE SIENTES CAPAZ DE MANEJAR TODO UN MONSTRUO DE 1000 C.C.



Desde luego, los japoneses no exageraban lo más mínimo cuando nos cantaban las excelencias de este juego. Eso, es una **auténtica "pasada"**. Aparte de cualquier consideración técnica sobre el programa, la mayor virtud de **«Manx TT»** es que consigue **simular** con inusitado **realismo** la sensación de **pilotar una moto** de competición. Hasta ahora nadie se había acercado tanto a la realidad en esto de las motos. Lo que decíamos, una gran **"pasada"**.

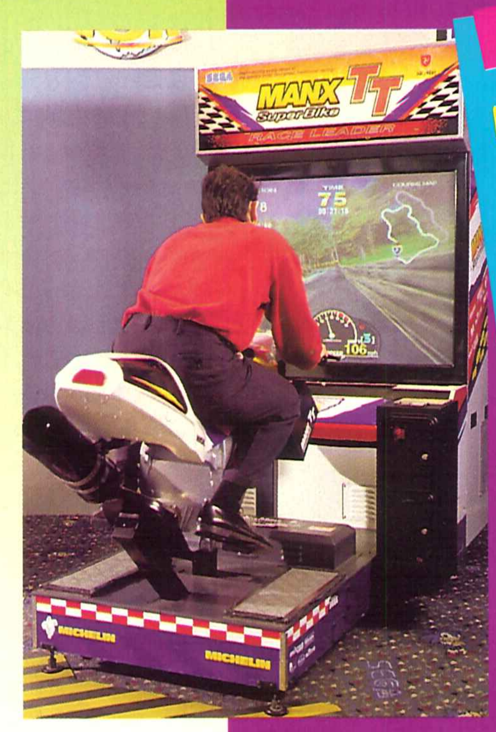
Y la 'culpa' de este fenómeno hay que buscarla en el **espectacular e innovador mueble**. Como ya nos contó **AM#3** en la entrevista que mantuvimos, la enorme moto instalada en la máquina cuenta con **varios submotores** que la permiten realizar movimientos muy similares a los que se ejecutan en una conducción real. Al contrario que en el **«Cyber Cycles»** de Namco, aquí el cuerpo del jugador se sitúa totalmente sobre la máquina, sin necesidad de apoyar los pies en el suelo, y adoptando una **postura idéntica a la de los pilotos**. Desde esa posición maneja la moto, tumbándose a un lado u otro a la hora de tomar cada curva. Hay que destacar en este sentido el gran acierto de los productores **al dotar de un peso considerable** a la moto, porque esto aumenta la sensación de estar sobre un 'dos ruedas' de verdad.

Pero los aciertos en el diseño del mueble no se quedan sólo en lo concerniente a la moto. Una de las **obsesiones de Mizuguchi** era que moto y pantalla formarán un todo, y no dos partes diferentes. De ahí que hayan intentado que la **cabeza del jugador permaneciera muy cerca de la pantalla**, casi dentro de ella, independientemente de la posición que adopte a cada momento. Esto conlleva que el jugador se encuentre inmerso dentro del →

El jugador, dentro de la pantalla

AM#3 ha trabajado especialmente para que **los ojos del jugador se encuentren lo más cerca posible de la pantalla**, de modo que su perspectiva sea similar a la de un piloto real, y su vista se centre sólo en el recorrido. Con ello se consigue además que la **sensación de velocidad sea mucho más acusada.**

A esa sensación contribuyen los sensores que lleva la moto y que **transmiten todo** lo que está ocurriendo en las imágenes. Por ejemplo, si se pasa por encima de un bache (o de un **motorista que haya dado con sus huesos en el suelo**, que también puede ocurrir) notaremos como la moto 'siente' el obstáculo. Si rozamos con el costado a otro participante, nuestra moto saldrá despedida hacia el lado contrario. Y, por supuesto, si se toma mal una curva o a mucha velocidad, sentiremos como "culea" la parte de atrás. Tampoco hay que descuidarse en los saltos. **Los aterrizajes pueden ser más que peligrosos.**



Los + busca2

1. Virtua Fighter 3.

La próxima feria de Japón ha destapado los rumores sobre la llegada de la tercera parte de la serie Virtua Fighter. Los fans de la lucha le esperan como agua de Mayo.

2. Killer Instinct 2.

Éste sí que está a las puertas de aparecer en nuestro país. Los buenos aficionados al «instinto asesino» pueden estar tranquilos.

3. Time Crisis.

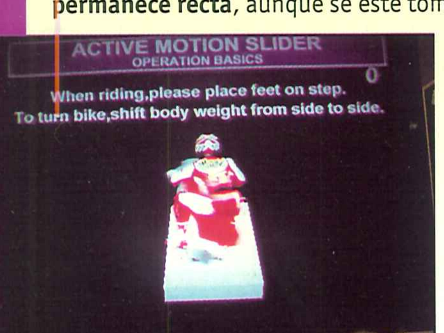
Todo el mundo alaba la calidad de este juego de disparo de Namco. ¿Será tan bueno como dicen? Pronto lo comprobaremos, pues parece que también está punto de llegar.

Pilotando una moto de verdad

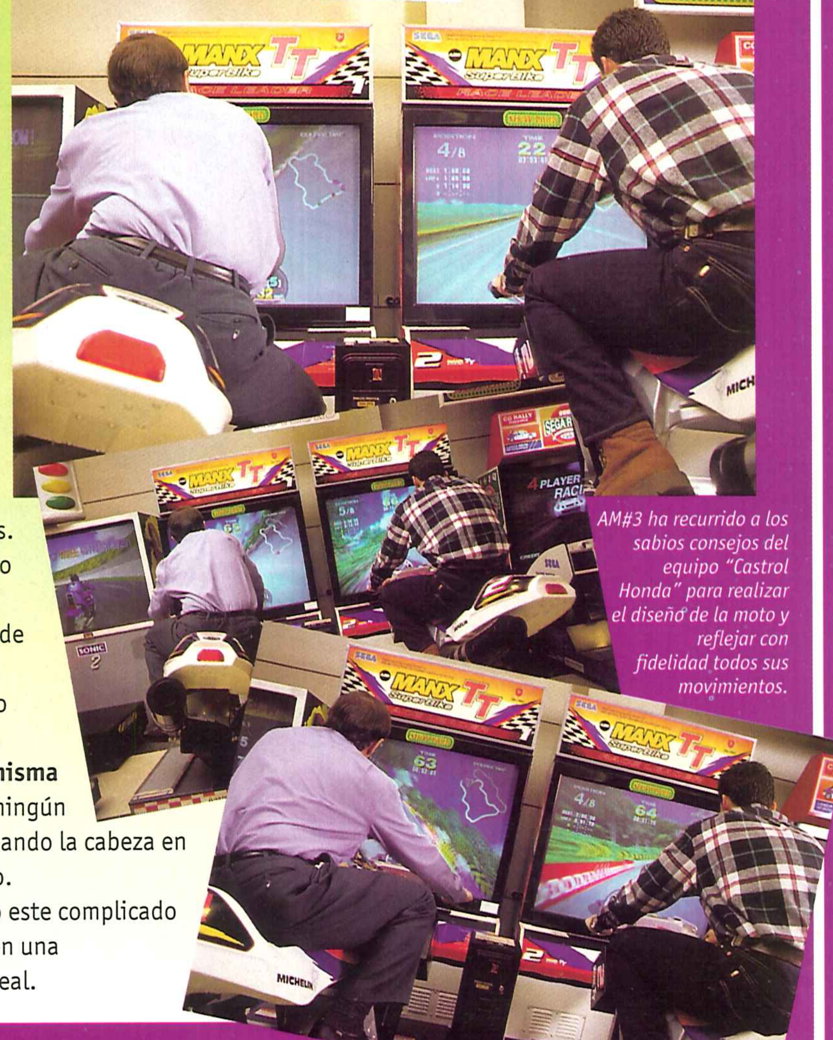
La mayor parte del mérito en la **calidad de «Manx TT»** recae en el **especial diseño y en el movimiento de la moto** que va instalada en el mueble. Esta moto cuenta con **varios submotores aplicados a otros tantos ejes**, que le permiten realizar diversos movimientos a voluntad del jugador. Así, **tendréis que tumbar la moto a ambos lados para tomar las curvas**, con la inclinación correspondiente según el ángulo de cada curva. Como en la realidad, cualquier movimiento brusco en una de estas "tumbadas" dará con nuestro vehículo en las vallas publicitarias.

La moto es de un peso considerable, y al principio cuesta hacerse con ella. AM#3 ha intentado en este sentido acercase lo más posible a una carrera real. Olvidaos de los típicos juguetes que hayáis probado antes: **tendréis que utilizar todo el peso del cuerpo para tumbar la moto**, y el esfuerzo que requiere el pilotaje se dejará notar si echáis 4 ó 5 partidas seguidas. Recordad: todo el trabajo se realiza con el cuerpo, no con las manos.

Otro gran acierto de los programadores ha sido diseñar con esmero todo el mueble de forma que **la cabeza del jugador siempre permanece recta**, aunque se esté tomando una curva (como se puede apreciar en las fotos) Este pequeño detalle en principio irrelevante, consigue que **el jugador tenga siempre la misma perspectiva del recorrido:** ningún piloto toma una curva inclinando la cabeza en la misma línea que el cuerpo.



Ni que decir tiene que todo este complicado trabajo de diseño redunda en una conducción prácticamente real.

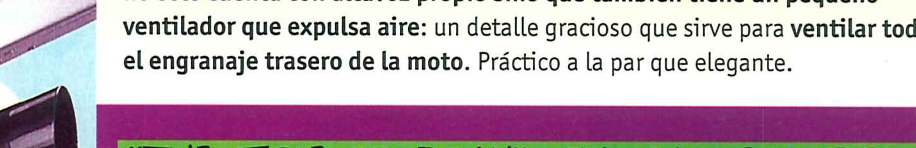


AM#3 ha recurrido a los sabios consejos del equipo "Castrol Honda" para realizar el diseño de la moto y reflejar con fidelidad todos sus movimientos.

Con todo lujo de detalles

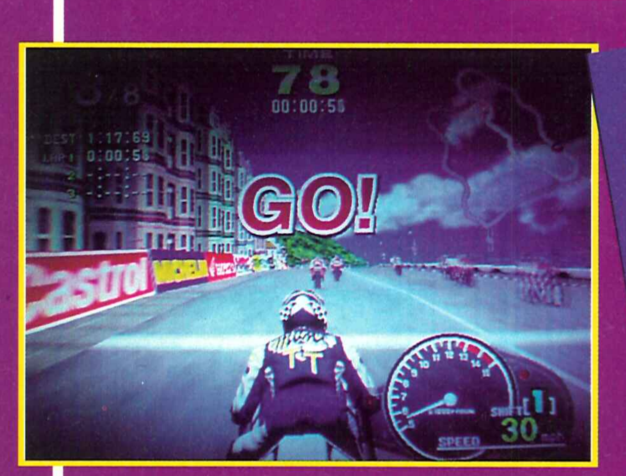
Ante tanto lujo de diseño, movimiento y producción, no era cuestión de pasar por alto otros detalles no menos importantes a la hora de acercarse a la realidad. En este sentido, los más puristas no deben preocuparse: **tanto el acelerador como el freno se encuentran en la maneta derecha** y se utilizan de la misma forma que en una moto de verdad. En el tema de las marchas ya no hay tanto realismo, pues a pesar de que el cambio se encuentra en la maneta izquierda, éste se realiza mediante dos cómodos botones, sin necesidad de utilizar embrague ni nada parecido. Tampoco había que complicar demasiadolas cosas, habrán pensado los chicos de AM#3.
No les ha importado, sin embargo, esmerarse hasta la exageración en otro apartado del juego: el **sonido**. Además de conseguir una calidad sensacional, con estruendosos ruidos de motores y todo tipo de efectos, estos chicos han **colocado altavoces por todo el mueble**, incluido el tubo de escape. Por cierto, que **el susodicho no sólo cuenta con altavoz propio sino que también tiene un pequeño ventilador que expulsa aire:** un detalle gracioso que sirve para **ventilar todo el engranaje trasero de la moto**. Práctico a la par que elegante.

A la hora de diseñar la moto se ha pensado en muchos detalles para que sea lo más real posible. El acelerador y el freno son iguales a los de una moto de verdad y el tubo de escape cuenta con un altavoz y un pequeño ventilador.



"The Isle of Man", la carrera real.

«Manx TT» está basado en una **prestigiosa competición que se celebra en la Isla de Man, cerca de Inglaterra, desde hace 89 años.** Allí se organizan varias carreras desde **mayo hasta septiembre**, en las que participan todo tipo de modelos de dos ruedas (motocross, trial, velocidad...) e incluso prototipos con sidecar.
La relevancia de esta competición "extraoficial" queda demostrada con la participación de pilotos tan ilustres como **Joey Dunlop** o **Giacomo Agostini**. Para los profesionales, las carreras de la Isla de Man están consideradas como un **homenaje a las dos ruedas**, un festival en el que los participantes van a divertirse y, si es posible, ganar.
En el juego de Sega, **el circuito "TT" es una réplica exacta al de la Isla de Man.**

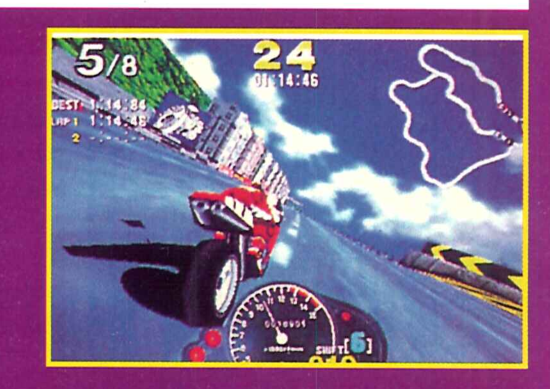


recorrido en todo momento, y que al mismo tiempo **la sensación de velocidad sea vertiginosa.**

Tampoco hay que olvidarse de las imágenes que ofrece el juego «Manx TT». El **Model 2B** ha vuelto a demostrar su capacidad para trabajar con **cientos de miles de polígonos texturados a toda velocidad**. El resultado es muy similar, sino superior, a «Sega Rally», con el mérito añadido de que, como nos comentó el propio Mizuguchi, es mucho **más complicado trabajar con motos** que con coches, ya que éstas necesitan un mayor número de polígonos para su diseño.

Os podemos asegurar que nos encontramos ante un **espectacular desafío a la realidad**, ya que nadie hasta ahora había conseguido combinar una calidad gráfica impecable con una verdadera interacción jugador-pantalla. **Ni siquiera «Sega Rally» llega tan lejos.**

Si queréis vivir una alucinante experiencia, no perdáis ni un segundo en probar esta nueva maravilla de Sega.





HOBBY RECOMIENDA...

- Este mes nuestra recomendación es obligada: ¡¡¡No perdáis ni un segundo y dirigíos al salón más cercano a probar esa nueva maravilla de Sega llamada «Manx TT», si no queréis arrepentiros de por vida!!! (Se puede decir más alto, pero más claro, imposible).
- Bueno, ya más calmados, os aconsejamos que, si os gusta la lucha (la más agresiva) descarguéis vuestra adrenalina con la última versión de Mortal Kombat :UMK3. Merece la pena.

¿DÓNDE PODÉIS PROBARLAS?

Las primeras unidades de «Manx TT» llegaron a **mediados de febrero**. De momento, en Madrid podréis elegir entre los **dos modelos interconectados de los salones New Park**, en la Vaguada y Parquesur, o el modelo único del **salón Divercor** de Sega, en Alcorcón. **Barcelona** también cuenta con dos unidades en los salones **New Park de Las Ramblas.**



HASTA OCHO PARTICIPANTES

Aunque los primeros modelos que han llegado a nuestro país solo constan de una unidad o dos interconectadas, **pronto veremos un conjunto de cuatro y hasta ocho motos interconectadas. Será en el llamado modelo Link**, un complejo similar al **«Daytona a ocho»** en el que, desgraciadamente, **el movimiento de las motos es algo más limitado que en los más grandes**. Con todo, ya estamos ansiosos ante un lanzamiento que nosotros hemos calculado para dentro de un par de meses.



Este mueble que veis en la imagen de arriba es el modelo más espectacular del juego. Posteriormente, llegarán a nuestro país las unidades "link", que se caracterizarán por el movimiento exclusivo de la carrocería (y no el manillar).

TOP 10 ARCADE

1. ALPINE RACER - NAMCO

No hay quién pueda con este juego de esquí. Parece que lo del Mundial de Sierra Nevada ha emocionado más aún a todos los deportistas.

2. VIRTUA STRIKER - SEGA

Ya sabemos la importancia que tiene el fútbol en nuestro país. Hemos oído que los jugadores del Numancia se entrenaban con este simulador.

3. SEGA RALLY - SEGA

El Rally de Sega no baja la guardia. Y es que a Toyota ya no le queda más remedio que competir aquí, después de ser expulsada del Mundial.

4. R-360 - SEGA

Este simulador de vuelo tan especial sigue retando a los coches y al deporte. Continúa siendo uno de los preferidos por el público.

5. VIRTUA COP 2 - SEGA

Hasta que llegue «Time Crisis», su próximo rival, no hay quién discuta a este programa su vitola de mejor juego de disparo de los salones.

6. VENTURER S2 - TT & SIMUL.

Esta atracción "pasiva" no ceja en su empeño de hacerse un hueco entre las mejores máquinas del momento. Calidad, no le falta.

7. DAYTONA USA - SEGA

No le basta con ser uno de los juegos más veteranos de los salones, sino que además ha vuelto a aumentar su popularidad este mes. De record.

8. ULTIMATE MK3 - MIDWAY

Parece que ha cuajado bien este nuevo Mortal Kombat. Los fans de la serie le mantienen dentro de la lista sin mayores problemas.

9. CYBER CYCLES - NAMCO

Toda una reentrada. Ya que a «Manx TT» no le ha dado tiempo a entrar en este número, el de Namco ha aprovechado para colarse entre los 10.

10. VIRTUA FORMULA - SEGA

Aunque ya no sorprende como al principio, sigue teniendo "gancho" entre los aficionados a la velocidad y a la competición más salvaje.

Y ADEMÁS:

«Virtua Fighter 2» no ha bajado la guardia, aunque este mes hay que señalar que «Tekken 2» ha subido muchos enteros. Por cierto, «Manx TT» ya se ha convertido en uno de los más jugados en su primera semana en los salones. La semana que viene promete revolucionar la lista.

- **MEGA DRIVE**
- Comentado en H.C. Nº34
- Puntuación anterior: **89%**
- Nueva puntuación: **90%**
- Precio actual: **4.990 pts**

SONIC & KNUCKLES

Sonic siempre será Sonic

En este título podemos encontrar todos los ingredientes que hicieron de Sonic un mito, pero ampliados y mejorados con respecto a las primeras entregas.

Se trata de un plataformas rapidísimo y plagado de situaciones curiosas que enamora por sus brillantes gráficos y por la increíble habilidad de sus protagonistas, entre los que se incluye el ahora popular Knuckles, quien por primera vez podía ser controlado en este juego.

Este mes también estrenamos nueva sección: Hobby Classics. En ella analizaremos aquellos juegos que, pese a haber sido lanzados hace algún tiempo, aún poseen el suficiente atractivo y frescura como para que quienes se acaban de incorporar a este mundillo los tengan muy en cuenta a la hora de pensar en una nueva adquisición. Todos ellos los podréis encontrar en alguna tienda especializada y a precios más que interesantes.

Una de las peculiaridades de este cartucho es que cuenta con una ranura superior que permite conectar los 3 juegos anteriores de Sonic para disfrutar de ellos con un aire totalmente nuevo.

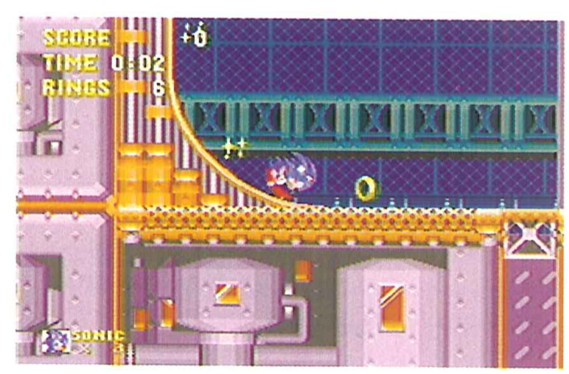
Sin duda, quienes quieran sacarle más partido a sus Sonics anteriores o quienes aún no hayan tenido la oportunidad de conocer al puercoespín azul de Sega, esta es la mejor oportunidad para hacerlo. Y más si tenemos en cuenta lo reducido de su precio actual.



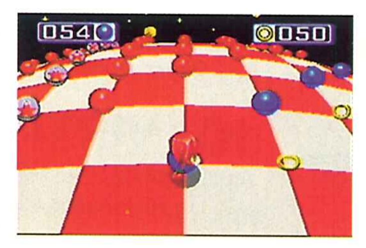


A pesar de que «Sonic & Knuckles» poseía una calidad ligeramente inferior a «Sonic 3», este cartucho tiene ingredientes más que suficientes como para convertirse en una muy buena oferta para los nuevos poseedores de Mega Drive.





TRUCOS





Uno de los principales atractivos de «Sonic & Knuckles» es que nos permite jugar con otros cartuchos de Sonic... Menos con el primero. Pues bien, este truco os permitirá jugar varias fases de este juego.

Colocad el cartucho de «Sonic» sobre el de «Sonic & Knuckles». Aparecerá la frase "No Away", momento en el que debéis pulsar los botones A, B, C, simultáneamente. Aparecerá otro mensaje en pantalla con las opciones Start, Level y Code. Ahora podréis jugar como Sonic o como Knuckles cambiando el color de las estrellas de los iconos de azul a rojo.

También podéis acceder a diferentes niveles introduciendo alguno códigos como éstos:

Nivel 1: 3659 8960 3263
Nivel 2: 2965 3192 9023
Nivel 3: 3610 2354 73 27
Nivel 4: 2921 0274 3999
Nivel 5: 3737 7423 1478
Nivel 30: 3659 8960 3263
Nivel 31: 3897 4614 1116
Nivel 32: 3208 2533 7788
Nivel 33: 2994 1761 0172
Nivel 34: 3673 9888 9404
Nivel 35: 2944 5155 4236
Nivel 40: 3718 2807 4428
Nivel 41: 2817 0087 0076
Nivel 42: 3518 2963 2956.

Podréis encontrar más códigos en el número 40 de Hobby Consolas. Ah, e intentarlo con otros cartuchos aunque no sean de Sonic. Os podréis llevar alguna sorpresa.

- **SUPER NINTENDO**
- Comentado en H.C. Nº: **15**
- Puntuación anterior: **96%**
- Nueva puntuación: **97%**
- Precio actual: **4.995 pts**

SUPER MARIO KART

Mario, el tiempo no pasa por ti

El especial cuidado que Nintendo ha puesto siempre en todas las apariciones de su mascota ha permitido que, a pesar de llevar muchos años entre nosotros, nadie tenga la sensación de que Mario está agotado. Esto se debe a que, a pesar de que las plataformas han dominado la vida de este auténtico mito, también se le ha podido ver jugando al golf, de árbitro de tenis, eliminado virus, protagonizando una película y... conduciendo karts.

Esto último sucedía hace más de 3 años y desde entonces, y a la espera de que inicie su andadura aventurera, nunca ha tenido un empleo que levantase tanto revuelo.

Todo comenzó cuando Mario reunió a 7 de sus compañeros de fatigas, entre los que estaban Luigi, Yoshi, la tortuga Koopa, la seta Toad, Bowser, Donkey Kong Jr y la Princesa Toadstool, los subió sobre karts y los puso a correr sobre 24 circuitos diferentes.

Así nació «Super Mario Kart», un juego que, además, supo sacarle todo el partido gráfico al aún incipiente Modo 7.

Para rematar este aspecto, Nintendo permitió que uno o dos jugadores se pudiesen enfrentar entre sí, contra el crono o contra los personajes controlados por la consola, consiguiendo de esta forma unos niveles de jugabilidad que aún hoy se mantienen incluso por encima de algunos títulos de consolas de la Nueva Generación.

A pesar del tiempo pasado, «Super Mario Kart» sigue siendo una inversión segura que rentabilizarás en diversión, sobre todo si juegas con un amigo.







A pesar de que «Super Mario Kart» salió a la venta hace la friolera de tres años, sigue manteniendo intactos todos y cada uno de sus alicientes. El mayor de ellos es que resulta, sencilla y llanamente, súper divertido.

TRUCOS

Para ver la repetición de tus mejores vueltas. *Haz lo siguiente: elige circuito en Time Trial. Corre en esa pista sin chocarte ni una vez ni tocar el botón PAUSA. Cuando acabes la carrera aparecerá el tiempo empleado. Pulsa START y saldrá una nueva opción llamada REPLAY donde podrás observar tu recorrido desde distintas cámaras. Si prefieres verlo desde tu cámara, pulsa los botones L y R mientras estés en la opción REPLAY. Por cierto, si pulsas A e Y a la vez, tu personaje encogerá por arte de magia.*

Cómo llegar directamente a la Special Cup en el Time Trial. *Para llegar a la Special Cup sin ganar todas las medallas de oro en 100 cc hay que hacer lo siguiente: Elige Time Trial y colócate en Flower Cup, Star Cup o Mushroom Cup. Pulsa consecutivamente L, R, L, R, L, L, R, R, A.*

Hacer una salida relámpago. *Espera a que la primera luz que anuncia la salida parpadee y suene. En ese instante pulsa sin soltar el botón B. Tu coche saldrá más rápido que ninguno.*

Para correr contra un fantasma. *En la pantalla de selección de personajes pulsa START con el pad 2. La palabra "COM" aparecerá sobre la princesa. Elige el conductor que quieras usar con el pad 1 y el de "COM" con el pad 2. Cuando empiece la carrera te enfrentarás a un fantasma controlado por la consola.*

Cómo competir contra la máquina en Time Trail. *Elige la opción de un jugador, presiona Y con el pad 2 en la pantalla de selección de personajes y te enfrentarás a la máquina.*

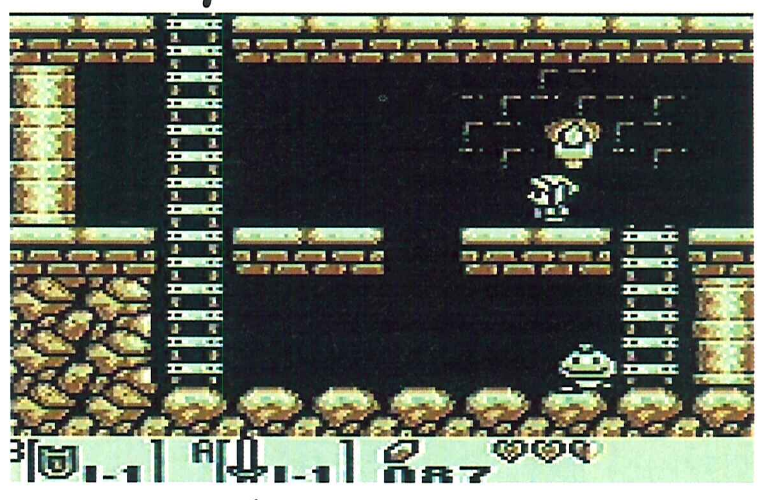
Conducción divertida. *Coge el mando 2 y selecciona la opción de un jugador. Pulsa ahora los botones L, R y START. No sirve para nada, pero te reirás mucho.*

The LEGEND of ZELDA Link awakening

Una aventura imprescindible

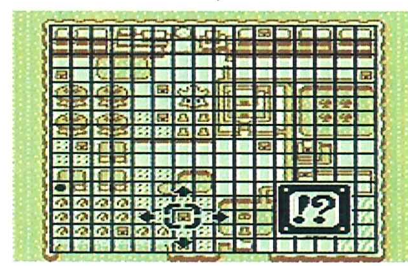
- GAME BOY
- Comentado en H.C. Nº: 26
- Puntuación anterior: 92%
- Nueva puntuación: 95%
- Precio actual: 5.990 pts











Las aventuras gráficas es un género que no se ha prodigado en exceso en Game Boy. Esto hace, sin duda, que «Leyend of Zelda» haya cobrado con el tiempo aún más valor en la portátil de Nintendo.
El único inconveniente es que deberás tener nociones de inglés para afrontar este genial juego.

El tiempo nos ha hecho tener que reconocer lo injustos que fuimos al otorgarle "sólo" un 92% a «The Legend of Zelda», ya que pocos juegos para la portátil de Nintendo han demostrado tanta calidad gráfica, tanta imaginación y han sido capaces de ofrecer tantas horas de entretenimiento. Pero todos cometemos errores y, en este caso, cometimos dos, ya que Nintendo nos dijo que los textos iban a estar en castellano y, por desgracia, están en inglés.

Sin embargo hasta eso es perdonable cuando te colocas frente a una aventura tan completa y dinámica como ésta.

Como en las versiones para NES y Super Nintendo, el protagonista de la aventura es el joven guerrero Link, quien ha sido abandonado en una isla desconocida amenazada por hordas de monstruos. La única manera de salvar a los habitantes es despertar al Pez del Viento, recuperando los ocho instrumentos mágicos custodiados por monstruos en otras tantas mazmorras subterráneas.

La misión no es sencilla, pero el juego pone a tu disposición todo tipo de objetos para completarla con éxito y, de paso, pasártelo en grande.

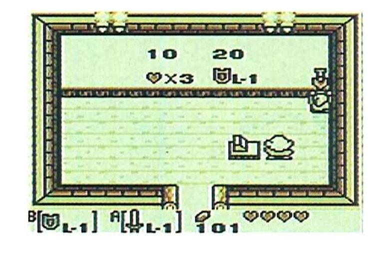
Resolver situaciones, elegir correctamente el arma a utilizar o saber con quién hablar en el momento oportuno se convierten en acciones imprescindibles en un juego en el que hay tantas misiones que cumplir y tanto mapeado por recorrer, que tardaréis semanas en acabarlo.

Si os gustan las aventuras gráficas, no podéis dejar pasar esta oportunidad única de probar una de las mejores.

TRUCOS







Existe un método para hacerte con los objetos de la tienda sin pagar ni un duro por ellos. No es muy ético, pero sí efectivo. Atento.

Entra en la tienda, coge el objeto que desees y llévatelo a la esquina superior derecha. El vendedor te mirará y si eres rápido podrás salir dándole la espalda. Cada vez que entres en la tienda el vendedor te matará, tampoco es grave. Lo peor es que en lo que resta de juego nadie te llamará por tu nombre, sino "Thief" (ladrón). Si esto de que te llamen "chorizo" no te va mucho, prueba este otro método. Cuando estés pagando un objeto pulsa SELECT y START para salvar la partida. Cuando vuelvas a jugar tendrás el dinero y el objeto que has adquirido.

Otro truco diferente: si llamas a tu personaje "Zelda", descubrirás nuevas melodías.

- **GAME GEAR**
- Comentado en H.C. Nº: **35**
- Puntuación anterior: **82%**
- Nueva puntuación: **82%**
- Precio actual: **2.990 pts**

SONIC SPINBALL

Continúa siendo el mejor pinball

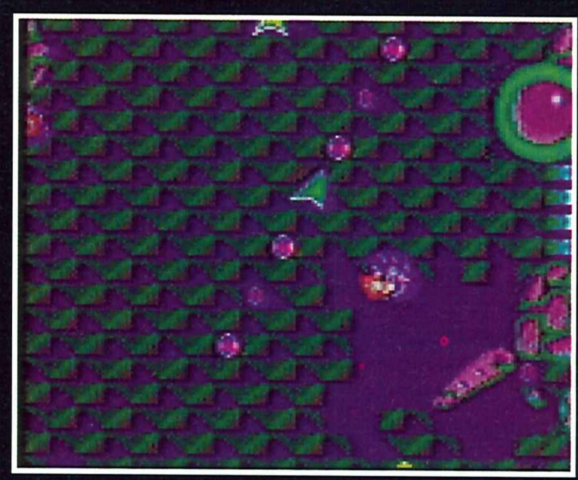
Acostumbrados como estábamos a ver a Sonic saltando de plataforma en plataforma, la aparición del erizo azul en un pinball nos sorprendió a todos. Bien es cierto que no era un pinball muy "normal" (zonas de plataformas y anillos "made in Sonic" se mezclaban con los rebotadores y petacos), pero la sensación de estar "maltratando" a la mascota nos dejó un poco impactados. Bueno, no demasiado, la verdad, ya que rápidamente empezamos a descubrir que el veloz erizo de Sega era capaz de divertirnos tanto o más que siempre en esta nueva ocupación.

De esta forma pudimos saborear las 4 mesas y las tres fases de bonus que nos ofrecía el cartucho sin el menor remordimiento.

Hoy, con el tiempo como testigo de aquella rebotante aparición del erizo, nuestra opinión sobre el juego no ha variado. Seguimos pensando que, a pesar de que aparecieron posteriormente otros pinball para Game Gear, éste sigue siendo el que más diversión atesora en su interior.

Poco o nada han aportado los nuevos juegos de este tipo aparecidos hasta la fecha que no tuviese entonces «Sonic Spinball». Eso sí, nuestra opinión respecto al control de lo petacos también sigue igual y seguimos considerándolo como el único punto negro que ensombrece un poco una de las actuaciones más logradas de Sonic en la portátil de Sega.







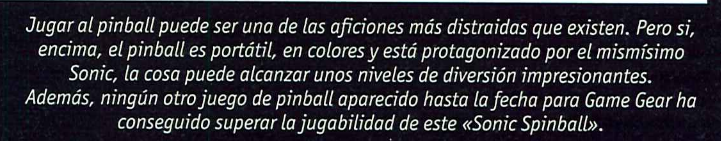




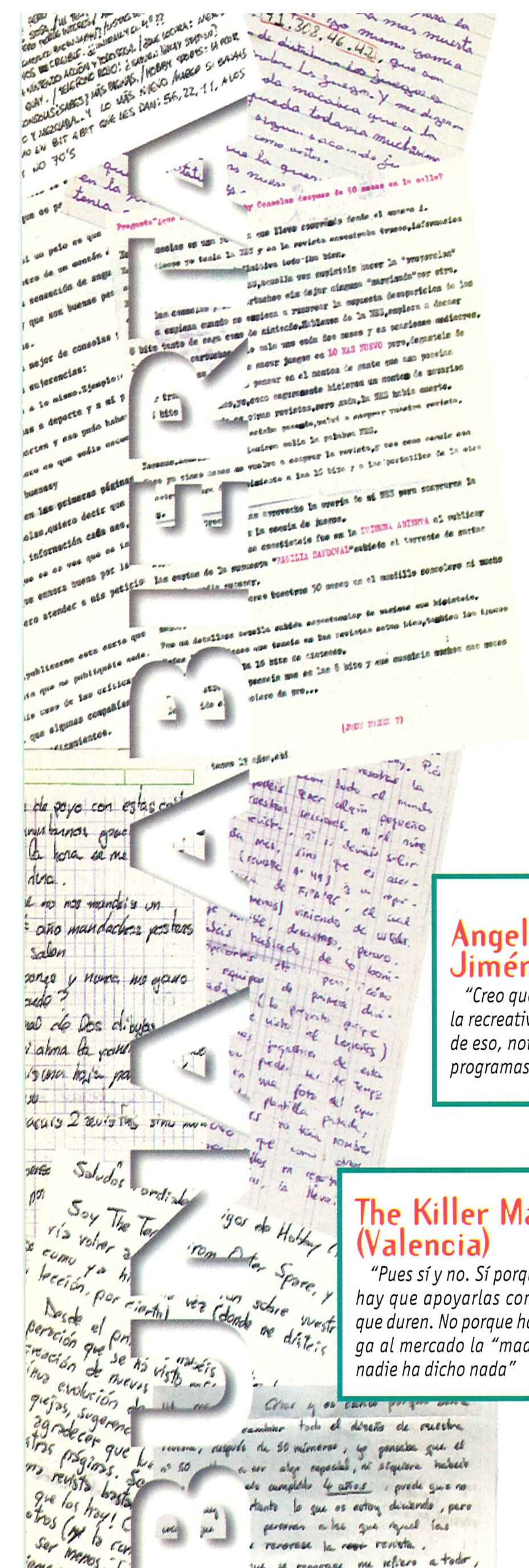








Jugar al pinball puede ser una de las aficiones más distraidas que existen. Pero si, encima, el pinball es portátil, en colores y está protagonizado por el mismísimo Sonic, la cosa puede alcanzar unos niveles de diversión impresionantes. Además, ningún otro juego de pinball aparecido hasta la fecha para Game Gear ha conseguido superar la jugabilidad de este «Sonic Spinball».



La polémica se desata. Como siempre. Para no variar, la pregunta formulada el mes pasado "¿Creéis que las Consolas de Nueva Generación están respondiendo a las expectativas creadas?", ha motivado una total división de opiniones: que si sí, que si no, que si esta sí, que si la otra no, que si la que mola es la de más allá... En fin, en cualquier caso siempre resulta divertido y constructivo conocer vuestras opiniones.

Pues no tenía nada mejor que hacer así que por 2ª vez en mi vida escribo a una revista, lo 1º fue para quejarme amargamente (a Hobby Consolas) de que no teníais una sección manga y que si ya ajud... darse de antaño con las consolas y videojuegos pues se había extinguido y que yo ya me decantaba por revistas de manga pero mira por donde me encuentro este mes con una sección ¡MANGA! tengo miedo! No siento los piernas!! ejem.. clarificado con ese primer plano guapo de Kenshiro.. en fin pues vuestra pregunta: RESPONDEN A LAS EXPECTATIVAS DE LOS INCREDULOS LAS NUEVAS MACHINES, EIN?

"Pues yo verdaderamente creo que ni de coña. me vendían un Ridge Racer como un flipe similar a la recreativa, un Sega Rally 3/4 de lo mismo y vas y te das cuen de que de eso NOTHING resulta frustrante ver el "cante" de indefinición en programas como esos 2, el como no se ve la limpieza infografica esperada.. yo es que me esperaba juegos con imagenes nítidas, con personajes limpios, ya que tal defecto lo veo constantemente en mi super y ya con maquinas de 32 BIT pues me suponía que eso se acabaría.. hombre ver el juego de Dragon Ball para Saturn y PS-X resulta hasta patetico e indigno de maquinas con

Angel Jiménez (Valencia)

"Creo que ni de coña. Me vendían «Ridge Racer» como un flipe similar a la recreativa y un «Sega Rally» 3/4 de lo mismo y vas y te das "cuen" que de eso, nothing. Resulta frustrante el "cante" de indifinición en esos dos programas, el cómo no se ve la impieza infográfica esperada".

Assier González (Bilbao)

"...Creo que estas consolas merecen la pena para aquellos que no se había hecho grandes expectativas. Eso sí, no para los que se pensaron que les iba a hacer la cama, la comida, los deberes... Una consola es una consola y el día que una consola supere a una recreativa dejará de llamarse consola."

EN ESTE TEMA ESTOY SEGURO QUE VA A HABER DIVERSIDAD DE OPINIONES PORQUE PARA EMPEZAR PERSONALMENTE NUNCA HABIAN CREADO EXPECTATIVA YA QUE A MI SIEMPRE DESDE EL LEJANO RUMOR SIEMPRE ME HAN PARECIDO QUE HAN ESTADO MUY LEJANAS DE PERSONAS NORMALES Y CORRIENTES POSEEDORES DE UNA SUPERNINTENDO O MEGADRIVE. MI ÚNICO CONTACTO CON UNA DE ESAS "MAQUINAS DEL FUTURO" FUE CUANDO MI PADRE, QUE TRABAJA EN SONY, ME INVITO A JUGAR EN UNA PLAY-STATION DE EXPOSICIÓN. EN CUANTO A SI HAN RESPONDIDO BIEN A LA EXPECTATIVA, YO CREO QUE SI, CREO QUE ESAS CONSOLAS MERECEN LA PENA, AUNQUE NO PARA TODO EL MUNDO SON ALCANZABLES, PARA AQUELLAS PERSONAS QUE SE HABIAN HECHO GRANDES EXPECTATIVAS. ESO SI, TAMPOCO A LOS QUE SE HICIERON EXPECTATIVAS DE QUE LES IBA A PREPARAR EL DESAYUNO, LES IBA A HACER LA CAMA, LOS DEBERES... UNA CONSOLA ES UNA CONSOLA Y EL DIA EN QUE UNA CONSOLA, TENEDLO EN CUENTA, SUPERE A UNA RECREATIVA ENTONCES SERA UNA RECREATIVA O DEJARA DE LLAMARSE CONSOLA. OTRO PUNTO POR EL CUAL CREO QUE HAN RESPONDIDO LAS EXPECTATIVAS ES PORQUE LAS COMPAÑIAS HAN PUESTO TODO EN ELLAS (COSA QUE EN EL DE SEGA NO ME GUSTA QUE SE HAYAN OLVIDADO DE EL RESTO DE SUS CONSOLAS) Y NO CREO QUE LAS COMPAÑIAS DESPUES DE CASI HACERSE ARRUINADO POR UNA SEGASATURN O POR UNA ULTRA 64 ESTEN COMO PARA QUE LES DIGAN QUE NO SIRVEN PARA NADA. TAMBIEN ME GUSTARIA DAR LA OPINIÓN ⇒

The Killer Man (Valencia)

"Pues sí y no. Sí porque están aquí y hay que apoyarlas como sea y hacer que duren. No porque hasta que no salga al mercado la "madre" (Ultra 64) nadie ha dicho nada"

*-¿Que si las nuevas consolas están respondiendo a las espectativas creadas por ellas mismas?

Pues sí y no.
Me explico; sí porque ya están aquí y hay que apoyarlas como sea, y hacer que duren, y no porque hasta que en el mercado no salga la "madre" (Ultra 64) nadie ha dicho nada. Esos números que nos poneis, que si tantas unidades vendidas aquí de tal consola, tantas allí de esta consola nueva, NO SIRVEN "PANÁ". Es igual que cualquier radio, hasta que no tiene todas las pilas necesarias no funciona (aunque sea un ejemplo tonto).
Sin querer ofender a ningún usuario, sea cual sea, digo que si ¿SEGA? sigue engañando y engañandose con tanta máquina y poco juego, seguro que "caerá" (y que conste que no me meto con ninguna de sus máquinas).
También, a NINTENDO (aunque yo también soy un nintendero de "toa" la vida, las cosas como son) que se sigue atrasando y atrasando que no se asuste un poco cuando saque su flamante e increíble ULTRA 64 y compruebe que mucha gente no puede ir por la vida soltando talegos por aquí y por allá comprando consolas sólo porque sean nuevas.
Y por último a SONY, que aunque se comprende que es, por decirlo de alguna manera, novata en esto de los videojuegos, que no saque tanto juego sin pensar antes si va a divertir o no.

Bichito del Norte (Madrid)

"Si nos ceñimos a las conversiones de recreativas la respuesta es no. (...) En general la PlayStation es la única que ha sabido cumplir y sorprender"

- Depende, en lo referido a las conversiones de recreativas.
Si nos centramos en ese cubo de basura al que "algunos pringaos" llaman Saturn, no. Véase la mierda de conversión de Virtua Fighter y Daytona USA.
- Si nos centramos en ese desguazado "gatito" al que nombran Jaguar, peor lo llevamos.
En cambio, la Playstation sí que lo ha hecho. Sólo hay que jugar al Tekken o al Ridge Racer para que aprendas a distinguir la diferencia que hay entre esta maravilla y la pobre Jaguar o la mierda de la Saturn (cada vez que pronuncio su nombre me dan ganas de potar)
- En los demás juegos, igual.
Que quieres un juego "mierda", coge el catálogo de la Jaguar o de la Saturn y pilla uno; seguro que aciertas.
En cambio la Playstation sólo tiene buenos juegos, y sino decidme algún juego al que le daríais menos de un 8.
En general. La Playstation es la única que ha sabido cumplir y sorprendernos.

Bueno ciertamente es de esperar más, pero por ahora la consola que esta respondiendo a las expectativas y mucho más que las expectativas, es SEGASATURN. Parecía que iba a ser PLAYSTATION, solo por que sacó un juego como TOSHIDE N y uno o dos más buenecitos. Pero con la llegada de grandes juegos como: SEGARALLY, VIRTUA COP, VIRTUA FIGHTER 2, etc. Se desbanca en primera posición notablemente, sin que pueda ser superada por ninguna consola de nueva generación en mucho tiempo. Y es que al principio estaban muy igualadas, pero es que ahora con estas maravillas de juegos, se desmarca del resto de consolas. Y sin nombrar juegazos como son: MYSTARIA, PANZER DRAGON 2, D.ball Z y demás bombazos, para los usuarios de SEGASATURN. Pero es que ya se sabía que PLAYSTATION no tenía posibilidad, frente a SATURN. Aunque, no ha hecho mal papel y todo por que SEGA sacó en principio, el V.F. en baja resolución, pero ahora con el REMIX y el V.F.2, nos devuelve doble favor, dejando atrás a todas las consolas de nueva generación. Y es que el que rie el último, ~~rie mejor~~, en ~~este~~ caso muchísimo mejor indiscutiblemente.
FIRMADO: DAVID GONZALES MARTÍN (SEVILLA).

P.D.: Aprovecho para felicitar a HOBBY CONSOLAS, por su nuevo cambio que le han dado a la revista, que es genial.
ADIOS.

David González Martín (Sevilla)

"Era de esperar más, pero por ahora la consola que está respondiendo a las expectivas es Saturn. Parecía que iba a ser PlayStation, pero con la llegada de «Sega Rally», «Virtua Cop», «Virtua Fighter 2», etc... Saturn se desmarca en primera posición."

Raúl Palancar (Madrid)

"Están respondiendo en cuanto a los juegos, que son muy buenos, pero no están respondiendo en cuanto al precio".

¿ESTAN RESPONDIENDO LAS NUEVAS CONSOLAS A LAS EXPECTATIVAS QUE HABIAN CREADO?

Yo creo que si están respondiendo a las expectativas en cuanto a los juegos que son muy buenos y a la maquina y todos los perifé-ricos que hay para ella.

Pero no están respondiendo en cuanto al precio ya que mucha gente no se para a ellas por el elevado precio de las consolas.

Adiós

MSN (Madrid)

"Yo creo que no y el motivo es, sin duda alguna, el elevado precio que el consumidor ha de pagar. De las cuatro existentes, Jaguar, 3DO, Saturn y PlayStation sólo estas últimas han pasado el aprobado".

Sinceramente, yo creo que no, y el motivo,sin duda alguna,es el elevado precio, que el consumidor, ha de pagar para adqirir una consola de nueva generación, como vosotros decís. De las cuatro existentes,Jaguar ,3do ,Saturn y Playstation, solo estas dos últimas han pasado el aprobado. La Saturn no sabe aprovechar muy bien su potencial, tiene varias chapuzas por ahí que ...

y la Paystation, que si muchos poligonos, que si muchas texturas, etc etc, luego tiene problemas con unos simples sprites. Ahora bien de estas dos consolas, yo me quedaria con la Playstation , (aunque me compraré la Ultra 64), debido a sus juegos, que son más espectaculares, y adictivos ,que los de la Saturn. Con esto, no quiero decir que la Saturn sea una mierda, simplemente , que no sabe aprovechar bien sus cualidades. Sí de acuerdo Saturn tiene buenos juegos, pero en juegos como Virtua racing y en Hang on gp 95 entre otros, Sega deja malherido a su hijo predilecto. Sega ha tenido un fallo, y es que tiene junto a Nintendo, su nombre grabado en oro, en el difícil mundo de los video juegos, y se ha creido que por ser Sega, iba dejar a Sony por los suelos, pero la maquina de Sony, ha salido a morder desde el principio, y no se lo ha puesto facil a Sega. Ahora coged vuestras Hobby Consolas y comparar el Toshinden de Playstation, y el de Saturn, con cual os quedais, difícil elección porque en ambos formatos, desprende calidad por los cuatros costados, pero como decía antes parece un poco más espectacular, en Paystation.De las demás consolas antes citadas, Jaguar y 3do, no merece la pena hablar de ellas porque están muertas.Ya solo queda por ver la Ultra 64, espero que no nos defraude, por que el mundo de los Video Juegos, saldría perjudicado, pensad también en que si la Ultra 64 triunfa, todos aquellos que os quereis comprar una Paystation o una Saturn, y no teneis suficiente dinero, vereis como bajan de precio.Ya solo me queda decir que espero que nadie se haya ofendido con estos comentarios, con los cuales, no pretendía ofender, si no expresar mis opiniones sobre los nuevos soportes,

entre los cuales no incluyo al Neo geo cd, ni al Cdi de Philips, el 1º por motivos tecnicos y el 2º por no ser considerado como consola.

Juan Ortega (Málaga).

"Sinceramente, no. Cuando se habló de las consolas de nueva generación me imaginé que iban a crear juegos realmente innovadores, pero han cometido el mismo error de siempre: cuando un juego triunfa todos los demás siguen el mismo patrón. Espero que Ultra 64 no caiga en el mismo error."

Hola ¿Que tal estais?. Mando esta carta para este tema tan interesante que proponeis.

TEMA: ¿Estan respondiendo las nuevas consolas a las expectativas que habian creado?

- Sinceramente, no. Cuando se habló de las consolas de nueva generacion me imagine que iban a crear juegos realmente innovadores. Al principio parecian que lo iban a conseguir, por que con los entornos 3D iba a representar un nuevo cambio. Pero han cometido el mismo error de siempre, cuando un par de juegos triunfan ya todos los siguientes, siguen el mismo patrón. Parece que estamos destinados a jugar con juegos de lucha, coches y aventuras subjetivas hasta la eternidad. Ademas las consolas de nueva generación no siguen un nivel minimo de calidad menos 5 o 6 juegos los demas son juegos con un nivel de calidad bajisimo. Otras veces nos pretenden vender un bodrio con intros renderizadas preciosas. Por eso sus juegos no consiguen tener ella misma jugabilidad que una 16 Bits, piensan mas en el apartado grafico y sonoro que en el apartado fundamental en cualquier juego, que es DIVERTIR

Conclusion: Cuando se habla de las consolas de nueva generacion, se habla de consolas que ademas de ser una revolución visual o sonora, es una revolucion en entretenimiento adiccion y que este sea jugable. Seria fantastico si se pudiera unir los graficos y el sonido de las consolas de 32 Bits, con la jugabilidad de los 16 Bits.

Espero que ULTRA 64 no caiga en el mismo error, pero con gente a bordo como Miyamoto, el futuro del videojuego esta asegurado.

Os manda un saludo: [illegible]

P.D. Por favor, si podeis publicad mi carta ya que nunca me habeis publicado ninguna.

El Consolero Vallecano (Madrid).

"... Tras haber probado Saturn temía llevarme un chasco, e igual con la PlayStation. Fui a jugar con «Toshinden» y «Ridge Racer». Totalmente alucinantes. Ahora tengo una PlayStation y me lo paso estupendamente porque esta consola sí que ha cumplido con las expectativas creadas".

Hola amigos de HC.

Sobre la pregunta que realizabais el mes pasado esta es mi opinión personal.

Cuando en enero del año pasado vi en HC un reportaje de "Virtua Fighter": se me caía la baba de ver un juego tan espectacular. También en ese mismo reportaje se veía la Saturn y en esos momentos ya estaba decidido a comprarmela. Cuando en el número 46 de HC leía un reportaje sobre la SS. Me decidí a probarla fui a un video-club y jugué al "VF" y al "Daytona USA". De pronto se me venía el mundo encima. Me parecieron unos juegos PENOSOS. Veía como los coches y los personajes de los juegos desaparecían de la pantalla.

Hace poco he jugado al "Sega Rally" y es bastante bueno pero a veces, se saltan los polígonos.

Con todo esto quiero decir que SS no está respondiendo a las expectativas creadas.

Nº 48 de HC: "Así es PlayStation".

Tras haber probado la SS, temía llevarme un chasco con la PSX. Fui a jugar al "Toshinden" y al "Ridge Racer". Totalmente alucinante. Esos personajes en el mejor juego de lucha se movían con una gran rapidez y agilidad. "RR" me pareció admirable, asombroso, estupendo, sentía la velocidad.

Ahora tengo la PSX y me lo paso estupendamente porque esta videoconsola sí ha respondido a las expectativas creadas.

M.O.L.M.D.C. (La Rioja)

"Mi respuesta en negativa. Hace algunos meses yo tenía miedo a que estas consolas aplastasen a las 16 bits. Ahora estas consolas de nueva generación no asustan a nadie, en mi opinión están siendo un verdadero fracaso. Con respecto a Ultra 64, esta consola arrasará los primeros meses y acabará siendo otro fracaso".

R.: Mi respuesta es negativa. Hace algunos meses, yo tenia miedo a que estas consolas de nueva generación, aplastasen a las consolas de 16 bits. Pero hasta este mes ha sobrevivido la duda. Ahora estas consolas ya no pueden asustar a los consoleros que tienen una Megadrive o una Super Nintendo, pues en mi opinión, están siendo un verdadero fracaso.

- Quiero hablaros de las expectativas que está haciendo despertar la Ultra 64. En mi opinión, esta consola arrasará los primeros meses, pero despues acabará siendo un verdadero fracaso.

- Otro punto, es que antes decían que SEGA se iba a olvidar de la Megadrive. Eso es imposible. Aunque SEGA ahora este muy ocupada con la SEGA-Saturn, no se podrá olvidar de la Megadrive. Le ha dado mucha fama, lo bastante como para no poder enterrarla en el olvido. (como hicieron con la Lynx o la Turbografx sus respectivas compañías).

- La Play Station: jugué con el Fifa Soccer 96 y me pareció un pelmazo. En el nº 53 de esta revista leí que Goldstar iba a tomar la decisión de no fabricar más 3DO. Esto solo es el principio de lo que va a suponer el fracaso de las consolas de nueva generación y el triunfo, de nuevo, de las 16 bits.

P.D.: Por lo menos en España, ya llevan fracasando 1 consola de nueva generación (Jaguar) ¿ocurrirá lo mismo con las otras?

José María Montero (Cuenca)

"En mi opinión, sobradamente, al menos en lo que se refiere a Saturn y PlayStation. Además, si miramos bien no son excesivamente caras pues actualizar mi ordenador para jugar a juegos como éstos me hubiera costado mucho más. Creo que los que critican a las nuevas consolas son los que todavía no las poseen".

EN MI OPINION, SOBRADAMENTE, AL MENOS EN LAS QUE CONOZCO COMO LA SATURN Y LA PLAY STATION (QUE ES LA QUE POSEO.)

SIEMPRE ME GUSTADO AVENTURARME EN MUNDOS VIRTUALES Y ÉSTA NUEVA CONSOLA ME HA DADO EN EL RODAL DEL GUSTO.

ADEMÁS, SI MIRAMOS BIEN NO SON EXCESIVAMENTE CARAS PUES ACTUALIZAR MI VIEJO ORDENADOR PERSONAL PARA JUGAR CON JUEGOS SEMEJANTES ME HUBIERA SUPUESTO BASTANTE MÁS DINERO.

TAMBIEN ES IDEAL EL SOPORTE, CABE MUCHA MAS INFORMACIÓN, Y AL SER BASTANTE MAS BARATOS QUE LOS CARTUCHOS, AL COMPRAR 12 JUEGOS A LO LARGO DE DÍGAMOS UN AÑO, YA HAS AMORTIZADO LA CONSOLA (HACED CUENTAS: 8.000 pelas de media contra 12.000 de media los nuevos de S.N.)

EN REALIDAD FUÉ EL PRECIO DE LOS CARTUCHOS LO QUE ME ANIMÓ A DAR EL PASO DEFINITIVO, PUES VEÍA IRRACIONAL QUE EL DOOM DE S.N. COSTARA MÁS QUE LA PROPIA CONSOLA.

ES POR ELLO QUE NO ME HE ESPERADO A LA ULTRA 64, CREO QUE SE HA EQUIVOCADO EN LA ELECCIÓN DEL SOPORTE, SUS JUEGOS NO PODRÁN SER NUNCA MÁS BARATOS QUE UN C.D.

EN RESUMEN, CREO QUE QUIEN CRITICA LAS NUEVAS CONSOLAS SON SÓLO LOS QUE TODAVÍA NO LAS POSEEN.

El Enigma (Cádiz).

"Creo que nos encontramos en un momento en el que juzgar este tema sería contraproducente debido a que las consolas de nueva generación no han tenido tiempo suficiente para mostrar sus posibilidades. Las actuales máquinas no han alcanzado todo su potencial, el cual seguro que alucinará a los usuarios."

Creo que nos encontramos en un momento en el que juzgar este tema sería un poco contraproducente, debido a que las consolas de nueva generación no han tenido el tiempo suficiente como para mostrar al mundo consolero todas sus posibilidades, con esto quiero decir que no podemos juzgar a Sony por su Playstation en un periodo de tiempo tan corto teniendo en cuenta que es una compañia "novata" en esto de las consolas, por otro lado tenemos a Sega, de la que todos esperan (como creo que es lógico) grandes máquinas y programas, pero no debemos olvidar que lógicamente estas dos compañías no van a volcarse sobre sus máquinas nada más ponerlas en el mercado. Lo que ocurre es que nos sentimos muy influenciados por la novedad, desde que nos dicen que Sega o Nintendo va a sacar un nuevo producto, inmediatamente comenzamos a imaginarnos una super máquina perfecta e impresionante de la que esperamos que no tenga ningún fallo por leve que éste sea, pues bien, es imposible realizar un trabajo perfecto en este campo por lo complicado que ésto resulta, y pienso que hasta que no lo entendamos, las criticas no tendrán ningun sentido

En resumen, lo que hacen y Sega es poner a punto sus respectivas máquinas para ofrecer al usuario el mejor producto, y dentro de estas estrategias entra el probar cosas que al consolero puede que no le agraden, pero que sin embargo para los programadores es muy valioso.

Una prueba de ésto lo tenemos en la esperada Ultra 64, la cual está siendo perfeccionada todo lo posible antes de ser lanzada al mercado. Por todo esto, pienso que las actuales máquinas de nueva generación (Saturn y Playstation) aún no han alcanzado todo su potencial, el cual seguro que alucinará a los usuarios de ambos formatos, pero es únicamente porque se encuentran en una fase de pruebas y no porque no puedan dar realmente más de si, por lo que pienso que es una tonteria decir si estas máquinas cumplen o no las perspectivas marcadas.

P.D: Enhorabuena a todos los de Hobby Consolas, porque estais haciendo un trabajo excelente.

EL ENIGMA

Luke Game (Sevilla)

"Habría que dividirlo en tres sectores:

1- PlayStation y Saturn, en cuanto a calidad han respondido bastante bien.

2- Neo Geo CD, en un término medio porque aunque sea muy cara nos encantan los juegos de lucha en 2D.

3- Jaguar, 3DO, CD-i van de culo, cuesta abajo y sin frenos. Esperaba mucho más de ellas."

Quisiera hablar sobre el tema de TRIBUNA ABIERTA: ¿Están respondiendo las nuevas consolas a las expectativas que habían creado?

Habría que dividirlo en 3 sectores:

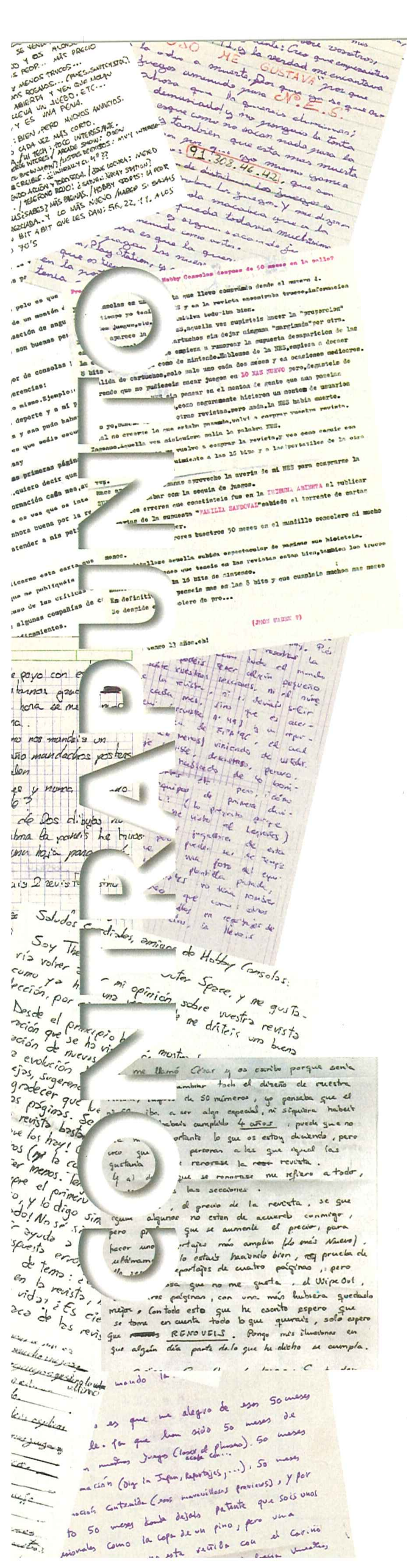
1er sector ⇒ Play Station y Saturn, han vendido bien, pero no lo que yo esperaba, debido a que tienen por delante el difícil escalón de las 16 bits. En cuanto a calidad han respondido bastante bien

2º sector ⇒ Neo Geo CD, en un término medio, porque aunque sea muy cara, a los españoles nos encanta la lucha en 2D. Yo esperaba que pudiera hacer juegos en 3D.

3er sector ⇒ Atari Jaguar, 3DO Goldstar y CD-I van de culo, cuesta abajo y sin frenos. ~~Esperaba muchísimo más de ellos. Pero~~ Hay que tener paciencia, estas consolas pueden ir mejorando a base de "parches" y juegos rompedores.

Para el próximo mes, tema libre. Podéis escribirnos sobre lo que os apetezca, porque ya se nos van acabando los temas genéricos.

Hobby Press. Hobby Consolas.
C/ De los Ciruelos N 4.
28700 San Sebastián de los Reyes. (Madrid).
TRIBUNA ABIERTA



«FIFA 96», el mejor.

De Snoopy a Carlos Peña.

Lo primero que quiero que sepas es que "FIFA 96" es el mejor juego de fútbol del mundo y voy a demostrarte porqué:

- "FIFA 96" está traducido a muchos idiomas, entre ellos el nuestro, debido a su número de opciones. Incomprensible para cualquiera en inglés.

- Tiene nombres reales, y eso es muy importante ya que prefiero meter un gol con Caminero o Bebeto que con Kauritoski o Cultaro (por ejemplo).

- Tiene unos 200 equipos de todo el mundo y no sólo de países, sino también de clubes. Y si te hablo de los 3500 jugadores...

- Tiene un amplísimo abanico de opciones como la Copa de Europa que no puede tener ISS.

- ¿Tu querido juego puede grabar partidas? ¿No? que pena, vaya.

- "FIFA 96" está realizado por EA Sports que en juegos deportivos es superior a Konami.

Nota: No hay muchos trucos para el FIFA, pero ¿para que quiero yo convertir en perro al juez de línea?.

Crítica a la crítica

De Miguel Stobbs a todos los críticos

Soy un usuario de MD y SNES que ve, no sin cierta preocupación, cómo cada mes los personajillos de siempre se lanzan críticas sin sentido y no ven o no quieren ver que todos estamos en el mismo barco. Yo apoyo más a Nintendo pero simplemente porque me parecen más profesionales. No quiero decir con esto que una consola sea mejor que otra. Además me guardo mis críticas, que son muchas, y me baso en muchos argumentos para decir que ambas compañías tienen cosas buenas y malas.

A) A los que dicen que el Mega CD es malo, no tienen ni idea de lo que son videojuegos. El Mega CD fracasó por culpa de una mala gestión de Sega que lo lanzó como puente a Saturn, pero no es ni mucho menos una consola mala.

B) Los que dicen que SNES es mala, francamente, o venden cupones o no quieren ver la realidad. Con bastante diferencia la mejor consola de 16 bits del mercado es la SNES. Ahí están los datos japoneses para demostrarlo donde el 90% de las 16 bits japonesas son SNES.

C) En cuestión de juegos hay un gran equilibrio. Yo no he jugado en mi vida a un plataformas mejor que DKC 2. Tampoco he visto muchos juegos con la calidad de Comix Zone.

D) En las nuevas tecnologías es donde Sega va a perderlo todo a no ser que rectifique. PSX es mejor, 3DO M2 es mejor y ULTRA 64 es muy superior.

Sin "fantástico vocabulario"

De Bach a El Distinguido Latinista Bilbilitano

Aunque no tenga tu "fantástico vocabulario" y tu creas que eres muy inteligente, te aclararé un par de cosas. Por cierto, muy buena tu carta de la H.C. 53.

Estuve media hora riéndome por las chorradas que decías:

1) ¿Todavía dudas que MD es inferior a SNES?. Busca algún juego en MD parecido en algo a Killer Instinct, DKC2, INT. Superstar Soccer Deluxe, etc. Además, si la competencia es como Sega que no hace más que sacar consolas para luego olvidarse de ellas, mejor que no haya.

Me parece deplorable que Saturn copie los juegos de PSX. ¿Es que Nintendo ha hundido tanto a Sega como para llegar a esto?

Bach

2) Tú dices que los CD son alta tecnología, que es el futuro. Pues de momento no son nada del otro mundo.

3) Siempre estás con lo mismo: "Que la 32X es mejor porque tiene 32 bits..." Puede que lo sea pero aún no ha demostrado nada. Puede que en el 2000. Del Mega CD mejor no hablo.

Y permitidme decir una cosa que no tiene nada que ver con el tema pero que es importante: Me parece deplorable que Saturn copie los juegos de PSX. ¿Es que Nintendo ha hundido tanto a Sega como para llegar a esto? Sega está al borde del desastre.

Hobby Porno

De Alvaro Feria Santiago a Hobby Consolas:

El pasado mes de Enero al comprar la revista y ver la portada me encuentro que habéis incluido una sección de manga. Rápido paso las páginas y qué veo en las páginas 28 y 29: fotos "porno".

Nada más verlas creí que era un error, pero no era así. Lo que trato de decir es que somos muchos niños los que compramos la revista, y nuestros padres, si nos ven con eso, nos matan. hasta que punto habéis llegado una revista tan profesional como vosotros, habéis cambiado los video juegos por el "porno".

Subestimar a Super Nintendo

De Eyedol a todos los ilusos que confían en Sega:

a) Estimados ilusos que confiáis en Sega, me parece bien que gastéis vuestro dinero en juegos tontos y repetitivos, pero lo que no me parece bien es que subestiméis a una máquina que,

aunque de 16 bit, parece de 32 bit.

b) Que si queréis criticar al Cerebro de la bestia, primero os echéis una partida a Killer Instinct, DKC 2 o ISS

c) Que Saturn, aún pareciéndome una buena consola, sólo le veo tres juegos buenos que son : «Sega Rally», «Virtua Fighter 2» y «Virtua Cop», ya que los demás no pasan del aprobadillo...

De Mofeta Fea al autor del apartado "Saturn Superior" del N 52:

El otro día jugué por primera vez a la consola PlayStation. Pocos días antes había jugado a la Saturn. Me quedé alucinado con las dos consolas.

Pero la PlayStation la gana de mucho. Tú en tu carta hablabas de que si tenía foto CD, que si tenía Internet, de que si tenía vídeo CD. Pero si quieres todo eso, yo, y supongo que muchos más, nos compramos un PC. Además. para mí, si una consola es buena, lo primero que tiene que tener bueno son los juegos. Y para mí, la compañía Sega es la que tiene los juegos más malos.

Otro poeta

De el Poeta del Frac a todos en general

"Poema del mío Sega".

Erase una vez un par de enamorados
que, por ver otras revistas, se quedaron atontados.
Mentiras por doquier sueltan amargados
pues, en sus cerebros hay chicles ya mascados.

C. Einstein es el primero en este sucio caso,
pues, si antiguamente el gran Pablo Picasso
habría leído con gusto a semejante payaso
¡Gracias a Dios, que este tipo es escaso!

Fácil es
descubrir su mente trastornada
pues la experiencia de Sony no está demostrada,
y creer que AM#2 no les importa nada
es el tipo más inocente de la temporada.

Para C. Cazamoscas Sony Tiene mucho dinero,
más, lo que no ha observado el caballero
es que Sony está dedicada por entero
a minicadenas, televisores y objetos de piel de cordero.

Es su rabia mayor que todo Gibraltar,
son las penas mayores que puedo encontrar
que, si algún día, a la Saturn deciden jugar,
de sus calumnias irán presto a confesar

Sobre «Tintín en el Tíbet» en ... ¿castellano?

Me llamo Manuel Ramón Gómez Jiménez y soy malagueño. Os escribo porque estoy indignado por un caso relativo a vosotros.

En el número 51 de Hobby Consolas publicabais una Preview sobre el título "TINTIN en el Tíbet" donde narrabais que una de sus características era que aparecería traducido al Español.

Yo soy forofo de todo lo que se refiere a Tintín y ni siquiera pensé dos veces en comprármelo, sobre todo porque vendría en Español. A las dos semanas, recibí el juego habiéndolo comprado en el Centro Mail. Cuando puse el juego me llevé un disgusto terrible: el juego no venía en Español, los idiomas a elegir eran: Inglés, Alemán y Holandés, ¡HOLANDES!, que pintará ahí el Holandés.

Cabreado, llamé a Mail y les dije que miraran en la Hobby Consolas para que vieran que les decía la verdad: el juego tenía que venir en Español.

Su contestación fue de que ellos no eran responsables ya que ese había sido el cargamento traído desde Francia. Me dijeron que podía devolverlo. Llamé al Club Nintendo y también se lavaron las manos. Si esto es así, los únicos responsables sois vosotros. ¿De dónde habéis sacado ese juego que hasta las pantallas de la revista venían en Español?

¿Creéis que somos tontos? ¿Creéis que podéis jugar con 12.990 pesetas de la gente?

No soy el único afectado, sino muchos personas que, según Mail y el Club Nintendo, llamaron esa mañana resentidas por el fraude. Exigimos una explicación a quienes habéis puesto esa información (pura calumnia) a disposición del público.

Si son personas honradas y responsables les pido que publiquen esta carta en "TRIBUNA ABIERTA" y nos den a todos una explicación. Den la cara si es que son culpables. Si tiran este papel me obligarán a pensar a mí y a mucha gente que las revistas españolas de videojuegos están llenas de hipocresía y engaño.

Respuesta de Rafa Martínez (Director de Marketing de Nintendo España).

«Tintín en el Tíbet», tal y como Nintendo España pidió que se fabricase para su venta en España, incluía textos de pantalla en Castellano.

No en vano todas las evaluaciones de producto se realizaron sobre eproms con los textos de pantalla en castellano, las primeras muestras que se enviaron a las revistas tenían textos de pantalla en castellano, el primer cartucho sobre el que el Club Nintendo comenzó a trabajar tenía los textos de pantalla en castellano...

No obstante y a pesar de que todo el mundo parecía tener muy claro que el producto que debía llegar a España, tenía (lógicamente) que incluir textos de pantalla en castellano, pasó lo que nunca debería haber pasado: El producto se fabricó sin los textos de pantalla en castellano, debido a un error en el proceso de solicitud de producción.

Creo que no es este ni el momento ni el lugar para explicar el proceso completo de producción de un cartucho, así como los tiempos medios que se tarda en cerrar este proceso.

Entiendo que la obligación de Nintendo España en estos momentos es dar una explicación, tanto a Manuel Ramón Gómez Jiménez como a todos aquellos usuarios que han sufrido la misma decepción.

Y la explicación no es otra que la que acabo de dar: se produjo un lamentable error que finalmente nos ha dejado a todos sin «Tintín en el Tíbet» en castellano, pero en ningún caso estamos ante una maniobra preconcebida por Nintendo España; de hecho creo que si hay una compañía en este país que se ha preocupado por traducir los juegos, esa es Nintendo España.

En cualquier caso sí creo que es conveniente aclarar determinadas afirmaciones que se hacen en la carta de Manuel Gómez Jiménez:

* ***"la contestación de Centro Mail es que ellos no eran responsables... Me dijeron que podía devolverlo."***

Efectivamente, Manuel, Centro Mail no es responsable en absoluto de que, final y desgraciadamente para todos, los textos no estén en castellano, esa es una responsabilidad exclusiva de Nintendo España que Centro Mail no puede asumir.

Centro Mail, demostrando un excelente servicio de atención al consumidor, lo máximo que puede hacer en esa situación es ofrecerte la posibilidad de cambiar un producto que has comprado y que no responde a lo que tú querías.

* ***"Llamé al Club Nintendo y también se lavaron las manos."***

Manuel, entiendo tu "cabreo" pero dudo mucho que el Club Nintendo se lave las manos en un asunto como éste, de hecho sé que la explicación que te dieron es la misma que yo te estoy dando ahora mismo: la única que hay.

* ***"... los únicos responsables sois vosotros (por Hobby Consolas)."***

Desde luego si hay alguien en todo este asunto que no tiene la más mínima responsabilidad, son las revistas de videojuegos, que han mostrado a todos sus lectores (mucho antes de que el producto definitivo llegase a España) un juego tal y como estaba previsto que se pusiera a la venta: con los textos de pantalla en castellano.

Para terminar, Manuel, me gustaría que supieras que soy consciente que probablemente las explicaciones que estoy dando no van a hacer que se te pase el "cabreo" que tienes en estos momentos, pero sí me gustaría que tuvieses claro que Nintendo España trabaja, siempre, pensando en el usuario y que bajo ningún concepto es nuestra intención tomar el pelo a la gente. De hecho esta situación nos duele más a nosotros que a ti. Seguro.

HOBBY CONSOLAS
Exclusiva: Los Simpson en tu consola
Terminator 2
Wrestling
¡Pon tu consola a 200 por hora!
Super Kick Off frente a todos
¡Astérix está aquí!
Leon
La familia Addams
Olympic Gold
Super Mario World
Taz-Mania
Chuck Rock
Krusty's Super Fun House
Street Fighter II
World of Illusion
Thunder Force IV
Streets of Rage II
Dragon Ball

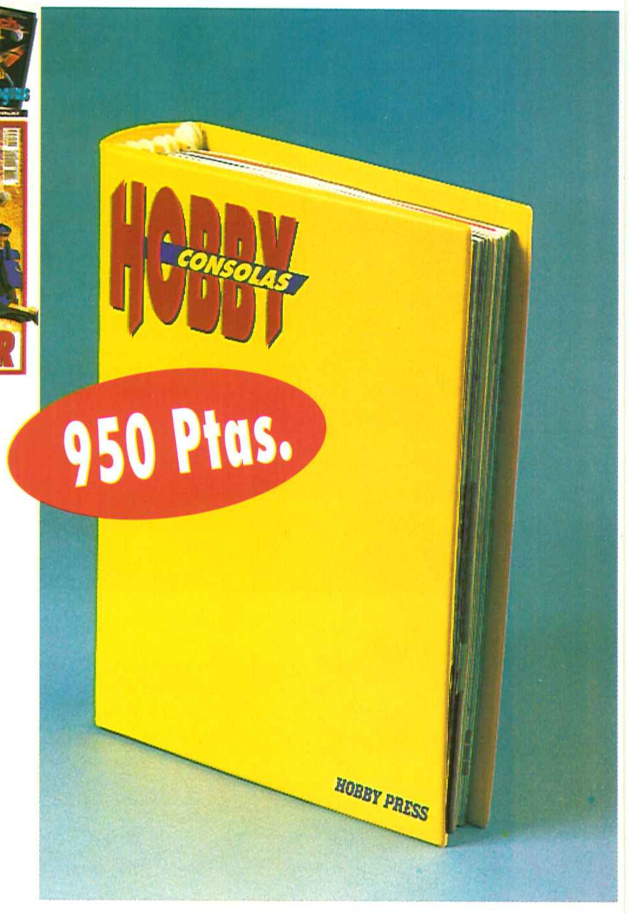
No te quedes atrás





Porque si te falta algún número... vas a echarlo de menos





¡Pide ahora tus tapas para tener toda tu colección controlada!

Para conseguir los números que te faltan o las tapas, llama a los teléfonos: (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 Hrs.

International Superstar Soccer DeLuxe

Mega Drive • Konami • Abril

Sorprendiendo a propios y extraños, Konami anuncia la inminente salida a la calle en formato Mega Drive de uno de los simuladores de fútbol más exitosos en Super Nintendo: «International Superstar Soccer Deluxe». Si todo se desarrolla como se espera, no habrá que aguardar mucho para disfrutar de una colección de 36 selecciones nacionales que se pondrán a disposición de hasta 6 jugadores simultáneos. ¡6!, ¡habéis leído bien! La excelente animación de los futbolistas, una jugabilidad a toda prueba y opciones de juego para todos los gustos completarán la oferta de esta joya deportiva de Konami que por fin va a ver la luz en Mega Drive.





«International Superstar Soccer Deluxe» os desafiará a participar en torneos sobre 36 selecciones nacionales. Y podréis jugar hasta seis al mismo tiempo.





Todos los datos de interés podrán ser consultados en el marcador electrónico del estadio. Desde aquí se podrá también asistir a la repetición de las jugadas más interesantes.



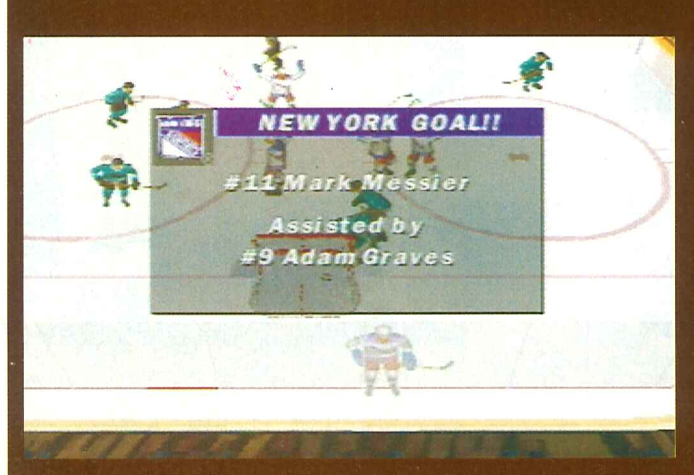
Las vistas de juego podrán ser modificadas en cualquier momento. Esto será muy útil durante la "Instant Replay".



NHL Faceoff

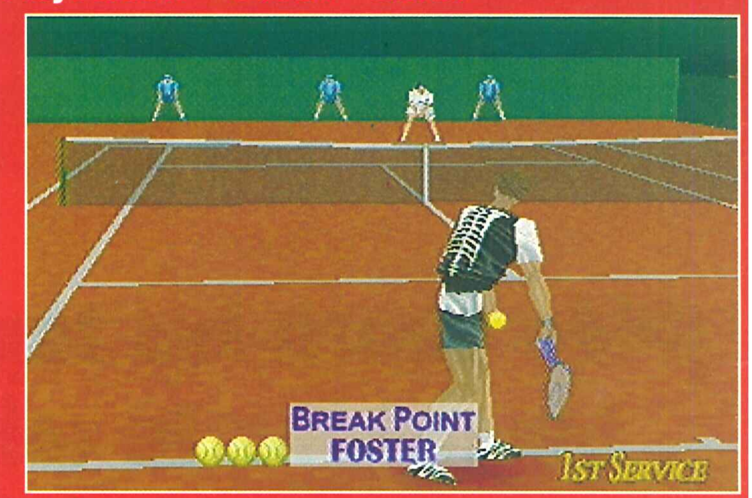
PlayStation • Sony • Abril

«NHL Faceoff» es uno de los títulos que forman parte de la avalancha deportiva que sufrirá la PlayStation a lo largo de esta primavera.El juego, obra de Sony, promete ser una pasada, todo un espectáculo. Y para que vayáis abriendo boca, nada menos que una completa base de datos sobre la liga profesional americana. Allí estarán todos los equipos de la NHL, y allí podréis acceder tanto para elegir escuadra como para consultar estadísticas.
A la hora de competir, una de las cosas más llamativas será que podréis variar la vista entre un amplio repertorio de posibilidades, que se verán aumentadas durante la repetición de las jugadas ('instant replay'). Si os interesa este deporte estad muy atentos, porque «NHL Faceoff» tiene prevista su salida oficial para el mes de abril, y no falta nada.



Power Serve

PlayStation • Ocean • Marzo



Las figuras poligonales entrarán en el mundo del tenis de la mano de «Power Serve». Con unos jugadores tan grandes resultará complicado no divertirse.



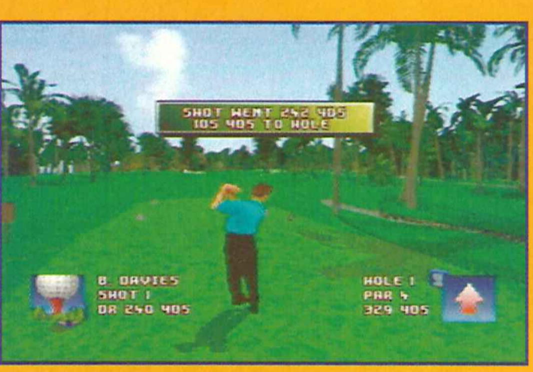


Las condiciones meteorológicas podrán ser modificadas a voluntad desde el completo menú de opciones. En estas imágenes podéis ver un partido disputado con nieve sobre el campo.

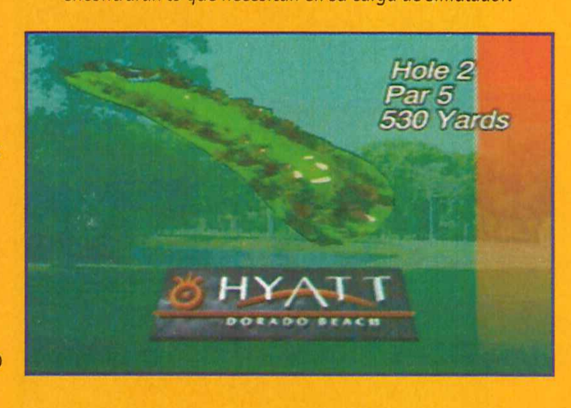
World Cup Golf

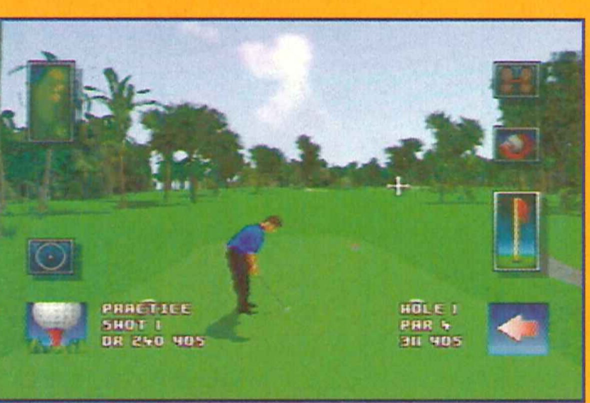
PlayStation • US Gold • Abril

«World Cup Golf» se sumará en abril al desembarco de juegos deportivos que está sufriendo la PSX en los últimos meses. Con el respaldo de la gente de US Gold y la distribución en España de Electronic Arts, este juego de golf tratará de popularizar este deporte entre los usuarios de nuevas máquinas. Para conseguirlo, empleará toda la potencia que la consola de Sony posee en el manejo de imágenes digitalizadas, mostrando unos campos llenos de detalles y unos jugadores muy bien definidos. El número máximo de participantes por partido será de 4 y el control absoluto del jugador sobre el compacto permitirá disfrutar tanto al principiante como al golfista más experto.



Gracias al elevado número de opciones de que dispone, este Golf encantará a los principiantes. Los más expertos encontrarán lo que necesitan en su carga de simulador.

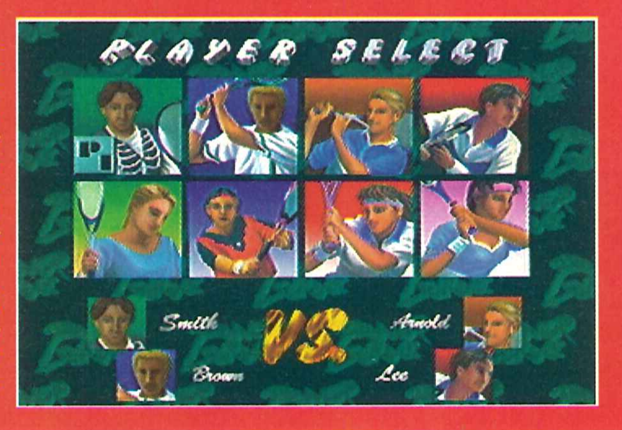


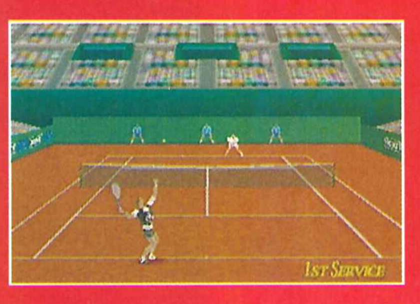


Desde esta pantalla tendréis acceso a toda la información necesaria para realizar un buen golpe. 'Pincha' en cualquiera de los recuadros que rodean la imagen y tendrás datos puntuales sobre la posición de la bola, el campo...

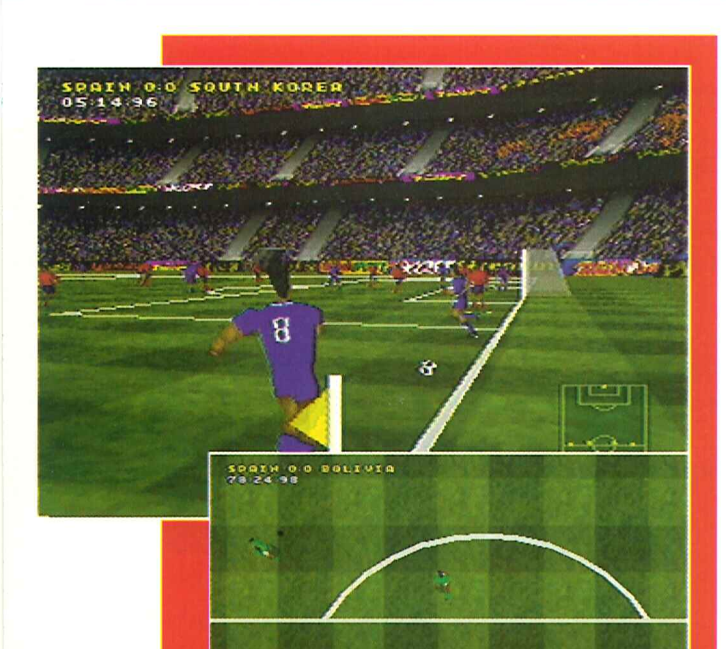
Marzo será un mes importante para los fanáticos del deporte de la raqueta. Ocean y su «Power Serve» saldrán por fin a la calle para demostrar la estupenda pareja que hacen el tenis y las figuras poligonales. Tomando como base unos tenistas de diseño similar a los luchadores de «Virtua Fighter», el juego conseguirá que nos metamos en el pellejo de los protagonistas tanto por el tamaño final como por su definición. Dos vistas diferentes se encargarán de transmitir toda la emoción necesaria a un simulador que podréis disfrutar simultáneamente hasta 2 jugadores. No habrá nombres reales, pero el aspecto de alguno de ellos os recordará a ciertas estrellas de la raqueta.

Entre las muchas opciones disponibles en «Power Serve», sin duda la más divertida será la de jugar partidos en modo dobles. Id buscando amigos y raquetas a toda prisa.













La perfecta animación de los jugadores os hará pensar que estáis viendo un partido por televisión. La jugabilidad será también muy elevada.

Actua Soccer

PlayStation • Sony • Marzo

El fútbol se vestirá de gala para recibir en marzo al primer competidor serio que le aparece al omnipotente «FIFA« de EA. Realizado por Gremlin y distribuido en nuestro país por Sony, «Actua Soccer», que así se llamará, pondrá bajo vuestro control a las mejores selecciones nacionales del mundo y os invitará a enfrentarlas en competiciones tipo 'Mundial', 'Campeonato', 'Play Off' o partidos amistosos. También puede que os interese saber que las formaciones de los equipos contarán con los nombre reales de los futbolistas y que podréis realizar cambios, modificar tácticas, variar el ángulo de visión del juego...

Shellshock

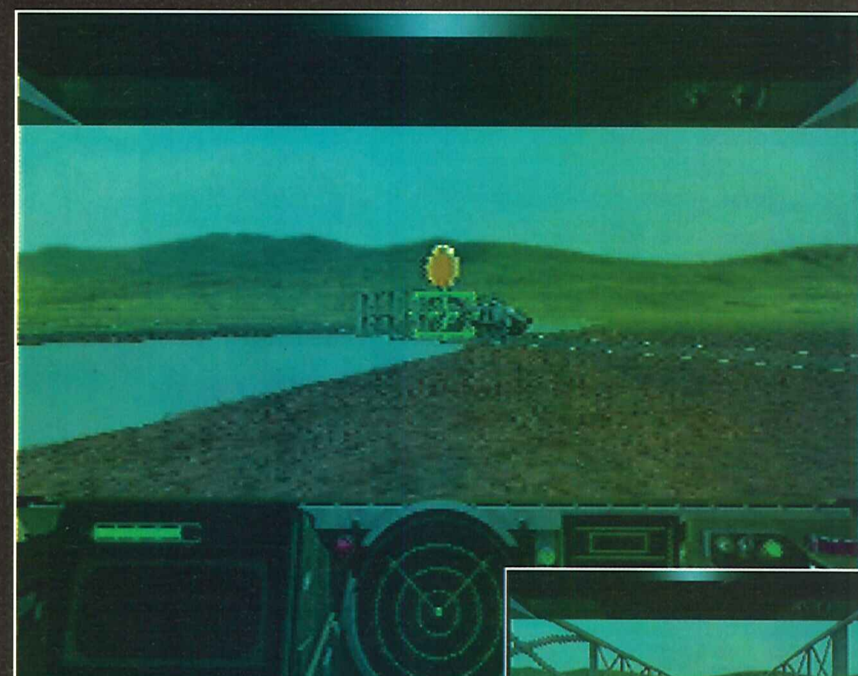
PlayStation • Core • Marzo

Si te va la movida de los simuladores militares te recomendamos que no te pierdas el mes que viene el último juego de Core: «Shellshock». En este compacto tendrás ocasión de subirte sobre un carro de combate armado hasta los dientes para defender a la población de ataques terroristas, luchar contra la opresión y descubrir actos de corrupción a nivel mundial. Todo ambientado en un futuro no demasiado lejano y con la garantía de estar respaldado por los autores del «Battlecorps» de Mega CD.





Como miembros de un grupo de mercenarios, pilotaréis todo tipo de vehículos militares armados hasta los dientes.







La gente de Core aprovechará toda su experiencia anterior con simuladores de combate para introduciros en un mundo de acción real.



Una "intro" de película os pondrá en antecedentes de lo que os espera en este compacto de lujo.





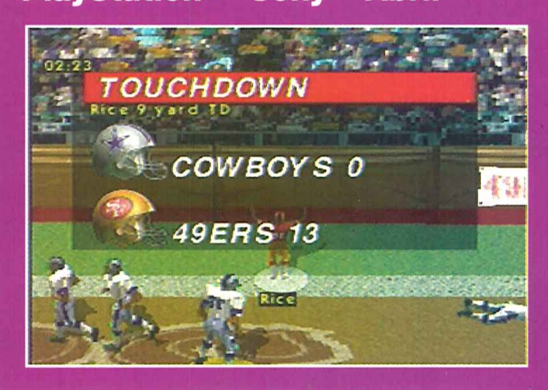
Magic Carpet
PlayStation • Bullfrog • Marzo

«Magic Carpet», el popular juego de PC, llegará hasta PlayStation dentro de muy poco. Y preparaos porque vendrá bañado de esa combinación de shoot'em up, estrategia y excelentes gráficos que le llevó en 1994 hasta la cúspide de los grandes juegos: obtuvo el galardón de "Juego del Año" durante el ECTS en Londres.

En esta conversión realizada por Bullfrog, asumiremos el papel de un joven mago que se tiene que enfrentar a las fuerzas de la oscuridad con la ayuda de sus hechizos y la colaboración de una alfombra voladora. Recolectando 'Manna' para aumentar el poder de nuestros conjuros y eliminando a las hordas malignas que se nos pongan a tiro, iremos avanzando a través de un montón de niveles realizados con todo lujo de detalles.

Directamente llegado desde el mundo de los PC, «Magic Carpet» os sumergirá de lleno en un mundo de magia y fantasía. Dejad volar vuestra imaginación y disfrutaréis como nunca de esta gran aventura.

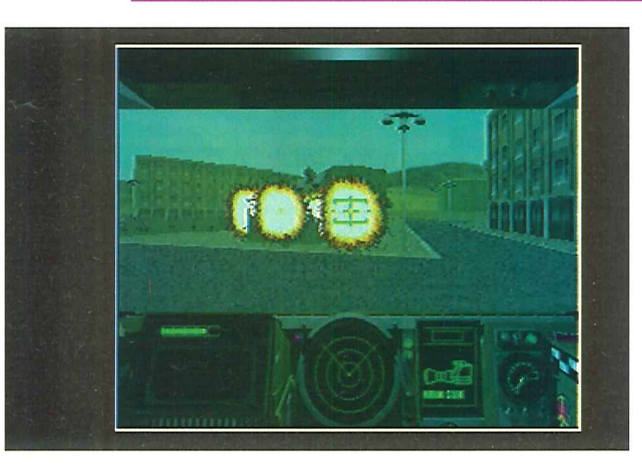
NFL Gameday
PlayStation • Sony • Abril

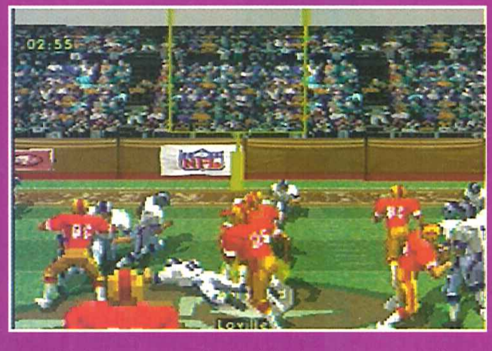


Sony seguirá abasteciendo a su consola de los suficientes juegos deportivos como para satisfacer a los deportistas de salón más exigentes. Para el mes de abril os esperan unos cuantos, y entre ellos «NFL Gameday»", un simulador de fútbol americano que intentará por todos los medios superar las limitaciones de público y juego que tiene aquí este deporte tan americano.

En «NFL Gameday» encontraréis a todos los equipos de la NFL (la liga profesional americana), y podréis elegir el que queráis y definir la táctica de juego que más os guste. Una tarea nada fácil, ya que tendréis un montón de sistemas ofensivos y defensivos para elegir. Por espectáculo que no quede.







Toda la espectacularidad de este deporte estará perfectamente recogida en «NFL Gameday».



compras ventas ocasiones intercambios clubs cambios varios Clubs

La GRAN Ocasión

CAMBIOS

CAMBIO el «Urban Strike» por «Dune II», «Red Zone», «Power Drive», «Subterrania» o «Mega Bomberman». Preguntar por Israel. El juego está en perfecto estado. Preferible Alicante. TF:96-5393923.

CAMBIO Nintendo con los juegos: «Roller Games» y «Chip 'N' Dale» por Game Gear con un juego o Game Boy con uno o más juegos. Sólo Madrid. Preguntar por Javi. TF:91-6941105.

CAMBIO «NBA Jam T.E.» de Super Nintendo en perfecto estado por cualquier juego de «Dragon Ball Z» que esté también en buen estado. Sólo Cádiz. Escribir a: Miguel Angel Fernández Trujillo, c/Magallanes, 8. 11140 -Conil de la Frontera- (Cádiz).

CAMBIO Super Nintendo con 1 pad, un joystick, el Nintendo Scope y el juego «Battletoads» por una Neo Geo con uno o más juegos. Preguntar por Eduard. TF:977-489161.

CAMBIO coche R/C Scorcher 6x6 de Tyco, con cargador y batería, valorado en 13.000 pesetas, con dos usos, nuevo, por Game Boy en buen estado, con algún juego o accesorio.
Sólo Madrid. Preguntar por Rodrigo. TF:91-6122802.

CAMBIO Mega Drive con dos pads y 4 juegos, entre ellos: «Sparkster» y «Eternal Champions» + Game Boy con Game Link y 3 juegos, entre ellos: «Sword of Hope» (rol), «Los Picapiedra» + la Nasa (compatible con juegos de Nintendo) con 260 juegos y otros 2 independientes. Todo valorado en 80.000 pesetas. Lo cambio por alguna de éstas: PlayStation, SegaSaturn o Neo Geo CD con dos pads y un juego. Preguntar por Isusko. TF:94-6741538.

VENDO O CAMBIO Game Boy con los juegos: «Tortugas Ninja 3», «Batman», «Robocop», «Nigel Mansell», «Tennis» y «Xenon 2» por 12.000 pesetas o la cambio por Game Gear con 2 juegos como mínimo. Preguntar por Juan. TF:958-290352.

CAMBIO Master System II con los juegos: «Sonic», «Aladdin» y «Deep Duck Trouble» por Game Gear con algún juego o vendo por 10.000 pesetas. Preguntar por José. TF:96-2433474.

CAMBIO Mega Drive con dos pads y los juegos: «Sonic», «S.F.C.E» y «Buck Rogers» por una Super Nintendo con dos pads y por lo menos con un juego. ¡Muy Urgente! Gracias. Preguntar por Peter. TF:952-389180. Es un contestador automático.

CAMBIO Super Nintendo en buen estado con 7 juegos, adaptador universal y mando transparente por PlayStation sin juegos. Interesados llamar al TF:91-6188012. Preguntar por David.

CAMBIO juegos de Mega Drive: «Street of Rage II», «Last Battle», «Turtles the Hyperstone», «Ecco the Dolphin» y «Splatter House II» por «Shining Force II» o «Landstalker». Todos en perfectas condiciones. Sólo Lérida. ¡Urgente! Preguntar por Javi. TF:973-221571.

CAMBIO cualquiera de mis juegos de Mega Drive por el «Fatal Fury», «After Burner» o «Mortal Kombat». Entre mis juegos están: «EarthWorm Jim», «Ecco the Dolphin», «Ghouls'n Ghosts», «Batman», «Lotus», etc... Llamar de 3'00 a 4'30 horas. Preguntar por Toño. TF:969-212530.

CAMBIO «Super Mario All Stars» de Super Nintendo por «Power Rangers 1 ó 2». Preguntar por Carlos. TF:958-420943. Llamar de 17'30 a 20'00 horas.

CAMBIO «Super Kick Off», «The Flintstones» y «Batman» por «Dragon Ball Z 1 ó 2». Llamar a partir de las 15'30 horas. Preguntar por Dani. TF:956-286818. Sólo Cádiz capital. Tres por uno.

VENTAS

VENDO juegos de Game Boy por 2.000 pesetas, de Master System por 1.500 pesetas y la Game Boy más «Tetris» por 5.000 pesetas. Sólo Madrid y periferia. Preguntar por Jose. TF:91-6998479.

VENDO «Street Fighter» y «Street Fighter II» de Mega Drive, también juegos de Game Boy a 2.500 pesetas. Todos con cajas. CPC Amstrad 6128 Plus + juegos y programas por 40.000 pesetas (aproximadamente). Preguntar por Ignacio. TF:93-3478665.

VENDO Mega Drive con dos controles y el juego «Sonic». Como nueva con embalaje e instrucciones. Envío a cualquier lugar. Preguntar por Pedro. TF:93-3022703.

VENDO juegos de Game Boy: «Nintendo World Cup», «Double Dragon», «Tortugas Ninja II», «Super Mario Land», «Mickey Mouse» y «Tetris» por 8.500 pesetas y uno por 2.000 pesetas. Preguntar por Elena. TF:952-299666.

VENDO Super Nintendo con 13 juegos. Todos han pasado la lista de éxitos, por tan sólo 35.000 pesetas con los demás accesorios. Sólo Terrasa o quien se desplace. Llamar de 17'00 a 19'30 horas. Preguntar por David. TF:93-7831981.

VENDO «Super Street Fighter», «Art of Fighting», «Fatal Fury», «Super Batletank», «Delta Force» y «Donkey Kong» de Super Nintendo, por 10.000 pesetas. Preguntar por Pedro. TF:968-597416.

VENDO Super Nintendo con un pad, un joystick y: «Street Fighter II», «Super Street Fighter II», «Super Mario World», «Dragon Ball Z», «Super Star Wars», «Magic Sword», «Euro Football Champ» y «Donkey Kong Country». Todo por 60.000 pesetas. Sólo Mallorca. Preguntar por Julián. Llamar por las noches.TF:971-760913.

VENDO Master System II con 5 juegos y dos pads: «Off Road», «Ecco the Dolphin», «Alex Kid», «Astérix II» y «Sonic Chaos». Un mes de uso. Preguntar por Eduardo. Todo por 5.000 pesetas. TF:93-3051327.

VENDO Mega Drive II con «The Jungle Book» y «Gunship» con dos mandos, por un precio negociable. Llamar a partir de las 6'00 horas y preguntar por Víctor. También vendo MAster System II con 5 juegos. TF:96-5421721.

VENDO Mega Drive 32X, Super Nintendo y juegos de Super Nintendo y Mega Drive a 2.000, 3.000 y 4.000 pesetas. Consolas muy económicas. Preguntar por Daniel. TF:91-7171570.

VENDO «Flashback» de Mega Drive por 7.000 pesetas. Escribir a: Miguel Ángel Muñoz Lozano, c/Calvario, 46. 13200 -Manzanares- (Ciudad Real).

¡DESPIPORRE! Super Nintendo + 2 pads + «Donkey Kong Country» + «Stunt Race

❑ compra ❑ cambio ❑ venta ❑ clubs ❑ varios

Nombre

Apellidos

Dirección

Localidad

Provincia

C.P. **Tel.**

....

....

....

....

....

....

....

....

Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a ***Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)****, indicando en el sobre* ***"La Gran Ocasión"****. Si quieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admitirán anuncios de carácter comercial.*

FX» + «Megaman X» + «Zelda» + «Secret of Mana» + «Illusion of Gaia» + «Final Fantasy II» + «Super Mario All Stars» + «Castlevania IV» + «Young Merlín» + Adap. Fire FX. Junto o separado. Precios interesantísimos. Preguntar por José Javier. TF: 96-5376858.

SUPER OFERTA vendo Super Nintendo con los juegos: «NBA Jam», «NHL Hockey'94», «International Superstar Soccer», «Super Street Fighter 2» y «Super Star Wars». También incluye 2 control pads y adaptador para 4. Todo por 25.000 pesetas. Dejar mensaje y teléfono. Llamaré. TF:93-6850159. Preguntar por Alex.

VENDO Mega Drive con los juegos: «Samurai Shodown», «Sonic & Knuckles», «Rey León» y «Sonic», con 2 mandos. Valorado en 44.000 pesetas yo lo vendo por 20.000 pesetas. En perfecto estado. Sólo Catalunya. Preguntar por Víctor. TF:93-4644346.

VENDO juegos de Super Nintendo: «Doom» por 12.000 pesetas, «NBA Jam Tournament Edition» por 9.000 pesetas, «Prince of Persia» por 4.500 pesetas, «Sunset Riders» por 8.000 pesetas y «Smash Tv» por 3.000 pesetas. Preguntar por José. Sólo Valencia. TF:96-3736635.

VARIOS

CAMBIO el juego «Street Fighter II» de Mega Drive en perfecto estado por «Street of Rage III». También compro «Dragon Ball Z 2» de Super Nintendo. Precio a convenir. Preguntar por Melissa. TF:91-5193268.

VENDO «Jurassic Park» sin caja por 3.000 pesetas, «Star Wars» y «Robocop 3» por 2.000 pesetas. O cambio por «Zelda», «Another World» o Game Boy. Preguntar por Iván. TF:925-828011.

VENDO ordenador Amiga 500, 2 joysticks, ratón, disketera y más de 50 juegos o cambio por Mega Drive con juegos. Preguntar por Ricardo (hijo). TF:93-2376476.

VENDO Game Boy + 23 juegos + Handy Boy (altavoces, luces, lupa, etc...) + cable de 2 jugadores por 25.000 pesetas. Valor real 55.000 pesetas. O cambio por juegos de Super Nintendo. Preguntar por Javier. TF:91-8113642.

CAMBIO «Rey León» de Mega Drive por el «Dragon Ball Z» o el «Story of Thor». O vendo por 6.000 pesetas. Llamad de 4'00 a 7'00 horas. Preguntar por Gorka. TF:94-4472727.

COMPRO los juegos: «FIFA Soccer'95» y «Asterix» por 5.000 y 2.500 pesetas o los cambio por «Jungle Book» y «Animaniacs» con caja e instrucciones. Preguntar por Javi. TF:91-6941105.

VENDO Mega Drive con 15 juegos o cambio por la PlayStation. Preguntar por Pablo. TF:981-212877.

VENDO Mega CD 2 con los juegos: «Road Avenger», «Batman Returns CD» y «Power Monger CD» por 17.000 pesetas o lo cambio por Mega Drive 32X y un juego. También vendo juegos de Mega Drive: «Soleil» 4.500 pesetas y «Syndicate» 2.500 pesetas. Sólo Vigo. Preguntar por Miguel. TF:986-240799.

VENDO Game Boy con 5 juegos por 8.000 pesetas. Entre ellos: «Mario Land», «Double Dragon II»... O cambio por Super Nintendo sin juegos y con 1 pad. ¡Urgente! Preguntar por Javier. TF:926-221735.

VENDO O CAMBIO «Sensible Soccer». Vendo por 7.000 pesetas y cambio por «Street Fighter II», «Fifa Soccer 96» y «Earthworm Jim 2». También cambio «Astérix» por esos juegos o lo vendo por 6.000 pesetas. Sólo Sevilla. TF:954-620020.

VENDO O CAMBIO Mega Drive 32X con el juego «Doom» por 22.000 pesetas o cambio por Mega CD 2 con 2 juegos. También vendo portátil Lynx con 4 juegos por 12.000 pesetas o cambio por Game Gear con juego. Preguntar por David. TF:91-6870739.

VENDO O CAMBIO Mega Drive con 9 juegos. Entre ellos: «Aladdin», «Tortugas Ninja», «Eternal Champions» y «Alien», con un mando de tres por 16.000 pesetas o cambio por Super Nintendo con algunos juegos. Preguntar por Jesús. TF:91-7428815.

¡¡MUY URGENTE!! Necesito vender la consola Master System II con un juego a precio razonable o también la cambio por el juego «Virtua Racing» de Mega Drive. ¿A qué esperáis? Llamad al TF:981-137372. Preguntar por Ana Isabel.

VENDO O CAMBIO cualquiera de estos juegos: «World Cup'94» 3.500 pesetas, «Jurassic Park» 4.000 pesetas, «FIFA International Soccer» 4.500 pesetas y «Summer Challenge» 3.000 pesetas por el precio indicado o por los juegos: «NHL'96», «NFL'96», «Micromachines'96», «Virtua Racing» o por el 4 Way Play + 1 mando para Mega Drive. Preguntar por Jesús. TF:91-5338390.

CAMBIO «Super Wrestlemania» + «Smash Tv» + «Final Fight». Los tres sin caja por «Killer Instinct» o «Mortal Kombat 3» o vendo por 2.500 pesetas cada uno. Sólo Madrid. Preguntar por Enrique. TF:91-5390022. Los juegos son de Super Nintendo.

COMPRO «Sensible Soccer» de Mega Drive por 2.000 pesetas o lo cambio por el «FIFA International Soccer». Sólo Murcia. Preguntar por Luis. TF:968-240439.

COMPRAS

COMPRO Mega CD con «Sonic CD» y «Road Avenger» entre otros. Todo por unas 13.000 pesetas. Preguntar por Adrián y dejar vuestro nombre con vuestro número de teléfono. TF:986-363243.

COMPRO «Sonic Drift», «Fatal Fury Special», «FIFA Soccer», «NBA Jam Tournament Edition», «Los Pitufos», «Mortal Kombat II», etc... de Game Gear. Precio a convenir. Preguntar por Manuel. TF:921-522102.

COMPRO Mega Drive y juego «Super Street Fighter II» a buen precio. Escribir a: Mª Carmen Bilbao, C/Víctor González, 1-2º C. 11007 (Cádiz).

COMPRO juegos de Super Nintendo: «Wild & Wacky Sport» por 3.000 pesetas, «Indiana Jones» por 4.000 pesetas y el «NBA Jam» por 4.000 pesetas. Sólo Madrid. Preguntar por Javi. TF:91-8113642.

COMPRO «Mortal Kombat» de Mega Drive o Master System a buen precio. Sólo Valencia. Preguntar por Jordi. TF:96-3801797. Llamar de 13'00 a 14'45 horas y sábados/domingos de 10'00 a 12'00 horas.

COMPRO el juego de «Dragon Ball Z» para Game Boy a 4.000 pesetas o el primer juego de «Dragon Ball Z» que salió para NES o el primer juego de «Dragon Ball Z» que salió para Super Nintendo. Preguntar por Verónica. TF:986-278980.

COMPRO juego de ajedrez para Mega Drive. Preguntar por Jose Luis. Llamar antes de las 14'00 horas. TF:959-406902.

COMPRO Handy Carry de Game Boy por 350 pesetas. En buen estado. Sólo Madrid. Preguntar por Víctor. TF:91-6810330. También me gustaría recibir información sobre Handy Sounds, quizás lo compre. Precio a convenir.

COMPRO toda clase de juegos de Mega Drive en buen estado y a buen precio. Llamar por las tardes. TF:959-315070.

CLUBS

CLUB VICIO si quieres ser socio, tienes que mandar 1 sello de 30 pesetas dentro del sobre, cambiamos trucos y vendemos juegos y consolas. Escribir a: Manuel Fernández Silva, c/Juan XXIII, 19-2º F. 39300 -Torrelavega- (Cantabria).

HAZTE SOCIO del club Vipper, el único con trucos, opiniones y concursos. ¡Gratuito! No flipes y escribe a: Raúl Salamero Rajo, c/Juglar, 3-C 7-5º A. 41013 (Sevilla).

SI QUIERES formar parte del "CLUB SEGA", mándame una carta a: Juan Fco. Merchán Gómez, G. San Cristóbal, 4º Izda. 06200 -Almendralejo- (Badajoz) y dentro envía 1 sello sin usar de 30 pesetas.

¡¡ATENCIÓN!! Manda 200 pesetas y entrarás en el sorteo de «Virtua Fighter Remix». Formarás parte del club "Sega-Nintendo". Escribir a: Hermes Muatetema Quiñones, c/Patios de Frigola, 1-Pta. 3. 46001 (Valencia).

CLUB MEGA-GAME Si tienes Game Boy esta es tu gran oportunidad. Nos intercambiaremos trucos. Daremos un carné. Mándanos tus datos personales a: Asier Rodríguez Lois, Plz. Lanaxeta, 3-13º D. 48004 -Bilbao- (Vizcaya).

MANDANOS 1.000 pesetas con tus datos personales, indicando el concurso en el que quieres participar: 1- Super Nintendo + 7 juegos + Game Gear con 4 juegos. 2- Una PlayStation. Escribir a: Antonio Gabardo Gorrita, Pza. Generalitat, 35. 46770 -Xeraco- (Valencia).

MÁNDANOS 500 pesetas con tu consejo ecológico y formarás parte de "Eco-Club". Además entre todos los que escriban sortearemos un Multi-Mega (no a la venta) y con el dinero que recaudemos compraremos juegos y consolas última Generación para sortear. Escribir a: Manuel Suárez Rivero, c/Placeta Santa Teresa, 1-6º F. 18004 (Granada).

¡¡PARA MANGA ADICTOS!! nuevo "manga club", hazte socio por sólo 500 pesetas al año. Hacemos sorteos de colecciones, películas, camisetas. Envía tus datos y 500 pesetas a: Alberto Cañadilla García, c/Belchite, 11-21 Es. 1 Piso 1º A. 50013 (Zaragoza).

CLUB BAKALAO para todo tipo de consolas. Diez pesetas al mes, recibirás el canet en breve y participarás en sorteos de juegos y accesorios. Recibirás una revista mensual. ¡ESCRIBE! a Damián Durán Muñóz, c/Del go, 9-4º C. 31016 -Mendillc (Navarra).

CLUB MORTAL KOMB atención, tienes dudas so los personajes, quieres truc para todas las consolas, g pes especiales etc... Pu manda 100 pesetas y tus das a: Albert García Anc c/Pujadas, 56-3º 2ª. 080 (Barcelona).

QUIERO HACER un club Super Nintendo. Mand vuestra carta con un nom para el club, se hará un s teo de los nombres que ma déis y más adelante empe remos a cambiar truc Escribir a: Rubén de Lars quierdo, c/Pilar, 45-1º Iz 28700 -S. Sebastián de Reyes- (Madrid)



TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

¡Haz tu pedido por teléfono!

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h

902 17 18 19

FAX: (91) 380 34 49 TEL: (91) 380 28 92



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTEA TU DOMICILIO

POR SOLO 500 PTAS.*

- PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
- SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
- PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
- SOLO PENINSULA (BALEARES 1000 PTS)

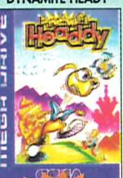
ENVIO POR CORREO 300 PTAS.





OFERTAS MEGA DRIVE OFERTAS

"STOCK LIMITADOS. PRECIOS VALIDOS HASTA FIN DE EXISTENCIAS"




Juego	Precio
BONKERS	2990
DYNAMITE HEADY	3990
POWER RANGERS 2 THE MOVIE	5990
ROBOCOP VS TERMINATOR	2990
SHAQ FU	3990
SONIC 2	3990
SONIC & KNUCLES	4990
TOUGHMAN CONTEST	4990
VIRTUA RACING	6990
WORLD CHAMPION SOCCER 2	2990



OFERTAS












Juego	Precio
ALIEN SOLDIER	MEGADRIVE - 4990
BUBBA'N'STYX	MEGADRIVE - 3990
CHUCK ROCK II	MEGADRIVE - 4990
DAFFY DUCK	GAME GEAR - 2990
DINO DINI'S SOCCER	MEGADRIVE - 4990
ECCO 2	MEGADRIVE - 3990
JUNGLE BOOK	M. SYSTEM - 3990
JURASSIC PARK	MEGADRIVE - 6990
KING OF THE MONSTERS	MEGADRIVE - 3990
KLAX	MEGADRIVE - 2490 / GAME GEAR - 1490
MARKO'S MAGIC FOOTB.	MEGADRIVE - 3990
MICKEY MANIA	MEGADRIVE - 5990
OTTIFANTS	MEGADRIVE - 2990
PEBBLE B. GOLF LINKS	MEGADRIVE - 3990
REN & STIMPY	GAME GEAR - 1990
REY LEON	GAME GEAR - 3990
ROBOCOP VS TER.	M. SYSTEM - 2990
SNAKE RATTLE & ROLL	MEGADRIVE - 4990
SONIC SPINBALL	MEGADRIVE - 5990 / GAME GEAR - 2990
SPACE HARRIER II	MEGADRIVE - 1990
SUBTERRANIA	MEGADRIVE - 2990
SUPER COLUMNS	GAME GEAR - 2990
TAZ IN SCAPE F. MARS	GAME GEAR - 1990
THE INCRED. HULK	M. SYSTEM - 2990 / GAME GEAR - 2990
WIMBLEDOM	MEGADRIVE - 5990
WORLD CUP USA 94	MEGADRIVE - 6990
ZOMBIES	MEGADRIVE - 5490

MEGA CD



CONSOLA MEGA CD + ROAD AVENGER — 16.990

CONSOLA MEGA CD + ROAD AVENGER + TOM CAT ALLEY — 19.990

OFERTAS		• EXCEPTO OFERTAS	
BATMAN RETURN	3990	DRACULA UNLEASHED	3990
BATTLECORPS	3990	DUNE	5990
CHUCK ROCK	2990	JURASSIC PARK	4990
CHUCK ROCK II	3990	MIDNIGHT RAIDERS	5990
ECCO THE DOLPHIN	2990	WOLFCHILD	2990

NOVEDADES — DESCUENTA 500 Ptas

EARTHWORM JIM	8990	POWER RANGER	9990
ETERNAL CHAMPIONS	9990	SAMURAI SHODOWN	10990
FATAL FURY SPECIAL	10990	SUPREME WARRIOR	9990
NBA JAM	9990	SURGICAL STRIKE	11490







Juego	Precio
DOUBLE SWITCH	P.V.P. - 4990
DRAGON'S LAIR	P.V.P. - 4990
EYE OF THE BEHOLDER	P.V.P. - 4990
PRIZE FIGHTER	P.V.P. - 4990
SOULSTAR	P.V.P. - 4990
STAR BLADE	P.V.P. - 4990

GAMEGEAR + COLUMNS

14.990



CABLE GEAR TO GEAR	395
FUENTE DE ALIMENTACION	2190
MASTER GEAR CONVERTER	2995
LUPA (SUPER WIDE GEAR)	795

PERIFERICOS MEGADRIVE




Producto	Precio
CONTROL PAD 6 BOTONES SEGA	P.V.P. - 2990
CONTROL PAD 6 BUTTON CLEAR	P.V.P. - 2990
JOYSTICK MEGAMASTER SG6	P.V.P. - 4495

MEGADRIVE 2 + CONTROL PAD



11.990

MEGADRIVE 2 +CONTROL PAD+SONIC 2

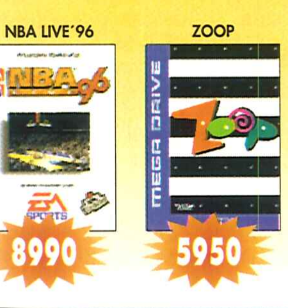


13.990

Ahora con tu consola uno de los mejores juegos de la historia

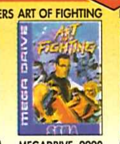
NOVEDADES

DESCUENTO 500 Ptas.



Juego	Precio
COMIX ZONE	9990
FIFA SOCCER'96	8990
LIGHT CRUSADER	9990
MADDEN NFL'96	8990
NBA LIVE'96	8990
ZOOP	5950


























Juego	Precio
AAHH! REAL MONSTERS	MEGADRIVE - 9990
ART OF FIGHTING	MEGADRIVE- 9990
BATMAN FOREVER	MEGADRIVE - 8990
BATMAN & ROBIN	MEGADRIVE - 9990
BEAVIS AND BUTT-HEAD	MEGADRIVE - 9990 / GAME GEAR - 5990
DEEP SPACE NINE	MEGADRIVE- CONS
EARTHWORM JIM	GAME GEAR - 6490
EARTHWORM JIM 2	MEGADRIVE- 10900
EXO SQUAD	MEGADRIVE - 9990
IZZY QUEST OLYM. GAME	MEGADRIVE - 8990
GARFIELD	MEGADRIVE - 9990 / GAME GEAR - 5990
MADDEN 96	GAME GEAR - 5990
MARSUPILAMI	MEGADRIVE - 9990
MAUI MALLARD (DONALD)	MEGADRIVE - 9990
MICRO MACHINES'96	MEGADRIVE - 10990
NFL QUARTERBACK CLUB'96	MEGADRIVE - 9990
NHL HOCKEY'96	MEGADRIVE- 8990
NBA ACTION 95	MEGADRIVE - 9990
PETE SAMPRAS'96	MEGADRIVE - 10990
PGA TOUR'96	GAME GEAR - 5990
PGA TOUR GOLF'96	MEGADRIVE - 8990
PHANTOM 2040	MEGADRIVE - 9990 / GAME GEAR - 5990
POWER RANGERS 2 THE MOVIE	GAME GEAR - 6990
PRIMAL RAGE	MEGADRIVE - 9990 / GAME GEAR - 5990
REY LEON	MEGADRIVE - 10490
ROAD RUNNER	MEGADRIVE - 9990
SOLEIL	MEGADRIVE - 9990
SONIC LABYRINTH	GAME GEAR - 5990
SPIROU	MEGADRIVE - 9990
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	MEGADRIVE - 10900
STREET RACER	MEGADRIVE - 9990
SUPER RETURN OF JEDI	GAME GEAR - 5990
SUPER STREET FIGHTER II	MEGADRIVE- 10490
TAILS ADVENTURE	GAME GEAR - 5990
SUPER SKIDMARKS	MEGADRIVE - 10990
THE OOZE	MEGADRIVE - 4990
TOTAL FOOTBALL	MEGADRIVE - 8990
VECTORMAN	MEGADRIVE- 9990
VR TROOPERS	MEGADRIVE- 9990 / GAME GEAR - 5990
WWF WRESTLEMANIA ARCADE	MEGADRIVE - 9990



¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: (91) 380 28 92



Haz tu pedido por teléfono

Precios con IVA incluido

902 171 819

FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92

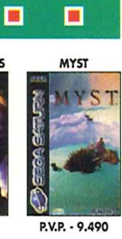


JUEGOS SATURN

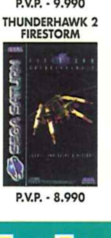






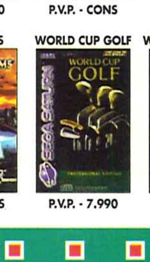



CLOCKWORK KNIGHT 2	P.V.P. - 9.990
CYBER SPEEDWAY	P.V.P. - 7.990
DIGITAL PINBALL	P.V.P. - 7.990
F1 CHAMPIONSHIP	P.V.P. - CONS
FIFA SOCCER'96	P.V.P. - 8.990
GALACTIC ATTACK	P.V.P. - 7.990
HI OCTANE	P.V.P. - 7.990
JOHNNY BAZOOKAT.	P.V.P. - 7.990
LA MANSION ALMAS OCULTAS	P.V.P. - 8.990
MYST	P.V.P. - 9.490
MYSTARIA	P.V.P. - 9.490
PANZER DRAGOON	P.V.P. - 9.990
PARODIUS DELUXE	P.V.P. - 9.600
PEBBLE BEACH GOLF LINKS	P.V.P. - 7.990
RAYMAN	P.V.P. - 9.995
ROBOTICA	P.V.P. - 7.990
SEGA RALLY	P.V.P. - 9.490
SHINOBI X	P.V.P. - 7.990
SIM CITY 2000	P.V.P. - CONS
ST. FIGHTER THE MOVIE	P.V.P. - 9.990
THEME PARK	P.V.P. - 8.990
THUNDERHAWK 2 FIRESTORM	P.V.P. - 8.990
VICTORY BOXING	P.V.P. - 10.990
VIRTUA COP (+PISTOLA)	P.V.P. - 10.900
VIRTUA FIGHTER 2	P.V.P. - 9.490
VIRTUA RACING	P.V.P. - 7.990
VIRTUAL HYDLIDE	P.V.P. - 8.990
WING ARMS	P.V.P. - CONS
WORLD CUP GOLF	P.V.P. - 7.990
W. SERIES BASEBALL	P.V.P. - 7.990





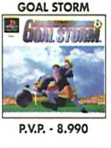







JUEGOS PLAYSTATION



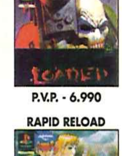


















3D LEMMINGS	P.V.P. - 6.990
AGILE WARRIORS	P.V.P. - CONS
AIR COMBAT	P.V.P. - 6.990
ASSAULT RIGS	P.V.P. - 6.990
CRITICOM	P.V.P. - CONS
CYBER SLEED	P.V.P. - 6.990
CYBER SPEED	P.V.P. - 9.990
DESTRUCTION DERBY	P.V.P. - 7.600
DOOM	P.V.P. - 7.990
ESPN EXTREME GAMES	P.V.P. - 6.990
FIFA SOCCER'96	P.V.P. - 8.990
GOAL STORM	P.V.P. - 8.990
HI OCTANE	P.V.P. - 7.990
JOHNNY BAZOOKAT	P.V.P. - 7.990
JUPITER STRIKE	P.V.P. - 8.490
KILEAK THE BLOOD	P.V.P. - 6.990
KRAZY IVAN	P.V.P. - 6.990
LOADED	P.V.P. - 6.990
LONE SOLDIER	P.V.P. - 9.990
MORTAL KOMBAT 3	P.V.P. - 8.200
NBA IN THE ZONE	P.V.P. - CONS
NBA JAM TORN. ED.	P.V.P. - 8.490
OFF WORLD INTERCEPTOR	P.V.P. - 8.990
PARODIUS DELUXE	P.V.P. - 8.990
PGA TOUR GOLF'96	P.V.P. - 8.990
POWER SERVE	P.V.P. - 9.990
RAPID RELOAD	P.V.P. - 6.990
RAYMAN	P.V.P. - 9.500
RIDGE RACER	P.V.P. - 7.600
ROAD RASH	P.V.P. - 7.990
STARBLADE ALPHA	P.V.P. - 6.990
STRIKER'96	P.V.P. - 8.990
TEKKEN	P.V.P. - 8.200
THE RAIDEN PROJECT	P.V.P. - 9.990
THEME PARK	P.V.P. - 8.990
TOHSHINDEN	P.V.P. - 6.990
TRUE PINBALL	P.V.P. - 9.990
THUNDERHAWK 2 FIRESTORM	P.V.P. - 8.990
TOTAL ECLIPSE TURBO	P.V.P. - 8.990
TWISTED METAL	P.V.P. - 6.990
WAR HAWK	P.V.P. - 6.990
WIPE OUT	P.V.P. - 7.600
WORLD CUP GOLF	P.V.P. - 7.990
WORMS	P.V.P. - 9.990
X-COM	P.V.P. - 6.990





FIFA SOCCER'96 P.V.P. - 10.490

VIRTUA FIGHTER P.V.P. - 10.490

COSMIC CARNAGE	9.490		
DOOM	11.990	MOTHERBASE	9.490
GOLF BEST 36	11.990	NBA JAM TOURNAMENT	11.490
KNUCKLES CHAOTIX	9.490	STAR WARS	11.990
KOLIBRI	9.490	STELLAR ASSAULT	11.990
METAL HEAD	11.490	SUPER AFTER BURNER	9.490
MORTAL KOMBAT II	11.490	VIRTUA RACING	11.990



CONSOLA + BLAZIN LAZER + OTROS 7 JUEGOS A ELEGIR ENTRE:

ALIEN CRUSH	POWER GOLF
DRAGON SPIRIT	R-TYPE
EXPLORER	SPACE HARRIER
KEITH COURAGE	VICTORY RUN
LEGENDARY AXE	VIGILANTE
PAC-LAND	WORLD CUP TENNIS




JOYSTICK PRO	12.900		
CONTROL PAD	5.400	PULSTAR	10.900
		PUZZLE BOBBLE	6.900
AERO FIGHTERS 2	6.900	SAMURAI SHODOWN 3	11.900
AGGRESSORS DARK K.	8.900	SAVAGE REIGN	10.900
ART OF FIGHTING 2	7.900	SONIC WINGS 3	8.900
GALAXY FIGHT	7.900	STREET HOOP	7.900
GOWCAIZER	8.900	THE KING OF FIGHTERS '94	9.900
KABUKI FLASH	8.900	TOP HUNTER	6.900
KARNOV'S REVENGE	8.900	WINDJAMMERS	7.900
POWER SPIKES II	6.900	WORLD HEROES 2 JET	7.900

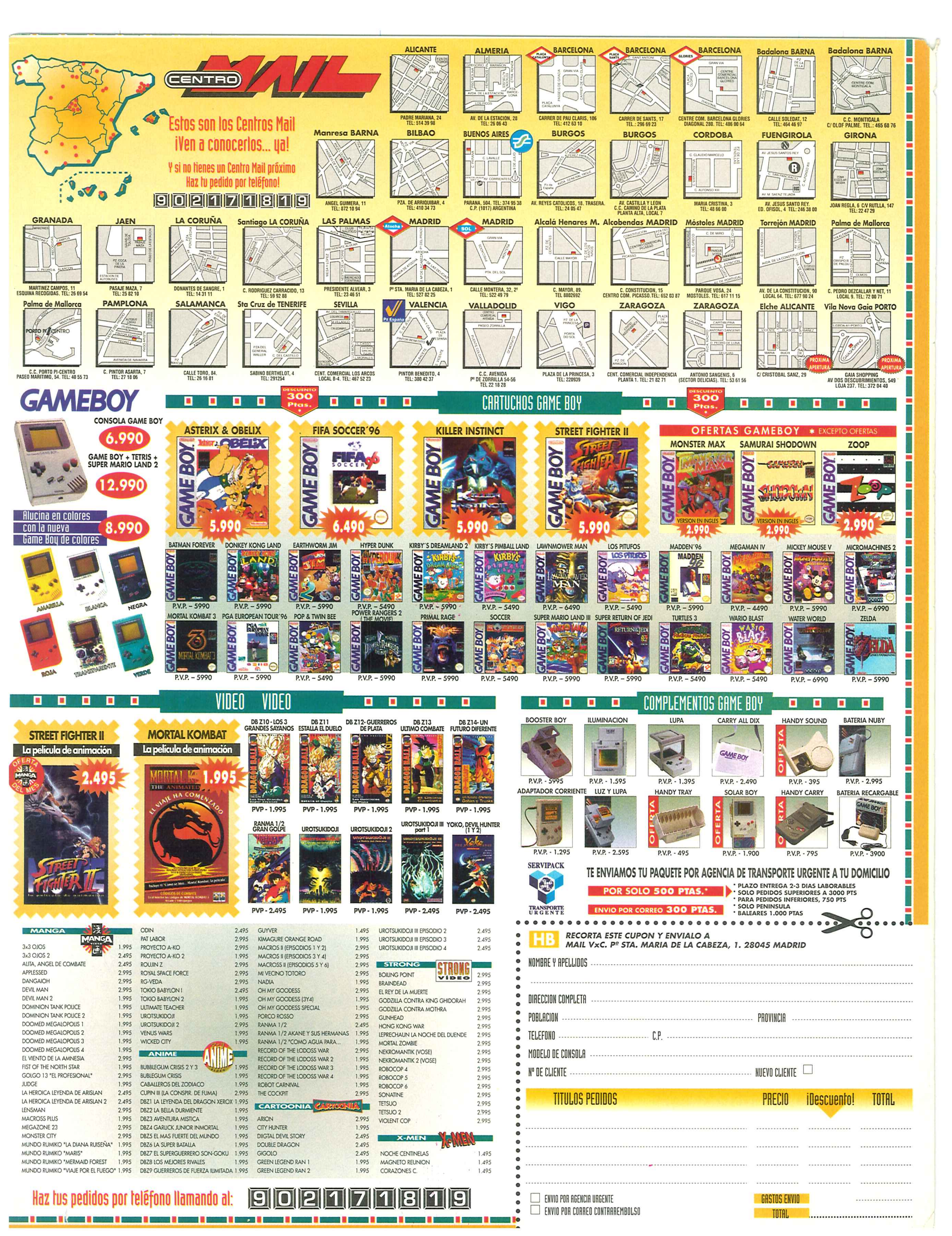




DOUBLE DRAGON	P.V.P. - 9.900
FATAL FURY 3	P.V.P. - 10.900
SAMURAI SHODOWN II	P.V.P. - 9.900
SUPER SIDEKICKS 3	P.V.P. - 9.900
THE KING OF FIGHTERS 95	P.V.P. - 10.900
WORLD HEROES PERFECT	P.V.P. - 9.900




CENTRO MAIL
¡Haz tu pedido por teléfono!
902 171 819
FAX: (91) 380 34 49 • TEL.: (91) 380 28 92
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h
CONSOLA SUPER NINTENDO
14.990
PACK CARLOS SAINZ
16.990
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER GAMEBOY
9.990
SUPER OFERTA
CONTROL PAD INFRARED- 3990
MANDO DE CONTROL- 2990
SUPER SCOPE - 4990
SN SPRINT PAD- 2490
ADAPTADOR 6 JUGADORES- 3990
HYPER BEAM- 4990
MARIO PAINT- 4990
CABLE EUROCONECTOR- 2190
CONTROL PAD MEGAPAD VI- 3595
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 PTAS.
SECRET OF EVERMORE
11.990
KILLER INSTINCT
9.990
GRATIS CD AUDIO
SUPER MARIO WORLD 2
12.990
FIFA SOCCER´96
9.990
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE
12.990
CON CAMISETA DE REGALO
DONKEY KONG COUNTRY 2
12.990
AAHH! REAL MONSTERS - 9990
ASTERIX & OBELIX - 12990
BATMAN FOREVER - 10990
BEAVIS AND BUTT-HEAD - 9990
BOOGERMAN - 12990
DOOM - 12990
DONKEY KONG COUNTY - 11990
EARTHWORM JIM 2 - 10990
EL LIBRO DE LA SELVA - 12990
EL REY LEON - 12990
ILLUSION OF TIME - 11990
JUNGLE STRIKE - 8990
MECHWARRIOR 3050 - 8990
MEGAMAN 7 - 8990
MEGAMAN X2 - 8990
MICKEY & MINNIE CIRCUS - 8990
MICRO MACHINES 2 - 11990
NBA GIVE'N GO - 12990
NBA LIVE'96 - 9990
NFL QUARTERBACK CLUB'96 - 11990
NHL HOCKEY'96 - 9990
NIGEL MANSELL´S - 8990
PHANTOM 2040 - 9990
POWER RANGERS 2 THE MOVIE - 10990
POWER RANGERS FIG. ED. - 12990
PREHISTORIK MAN - 10900
PRIMAL RAGE - 10990
SEA QUEST - 12990
SEPARATION ANXIETY - 11990
SMASH TENNIS - 10990
SOCCER SHOOTOUT - 9990
SPAWN - 11990
STREET RACER - 10990
SUPER BOMBERMAN 2 - 11990
SUPER BOMBERMAN 3-9990
SUPER DROP ZONE - 8490
SUPER PUNCHOUT - 9990
SUPER TURRICAN 2 - 10990
THE MASK - 11490
SUPER RETURN JEDI - 12490
SUPER STREET FIGHTER II - 12990
TETRIS & DR MARIO - 9990
THEME PARK - 9990
TINTIN EN EL TIBET - 12990
URBAN STRIKE - 11990
WATER WORLD - 11990
WEAPON LORD - 11990
WWF WRESTLEMENIA ARCADE - 11.990
ZELDA - 7490
ZOOP - 6950
SUPER NINTENDO OFERTAS SUPER NINTENDO
ANIMANIACS
5.990
CLAYMATES
3.995
INTER. SUPERSTAR SOCCER
6.990
JAMES BOND JR.
2.990
PUSH OVER
1.995
SPACE ACE
4.990
SUPER MARIO KART
4.995
SUPER STAR WARS
3.990
TIME TRAX
3.990
VAMPIRE´S KISS
6.990
ADDAMS FAMILY 2 - 4990
AERO THE ACROBAT - 4990
ALFRED CHICKEN - 4990
BIKER MICE FROM MARS - 6990
BRUTAL - 5490
COOL WORLD - 4990
DAFFY DUCK - 4990
DENNIS THE MENACE - 4990
G.FOREMAN BOXING - 5490
GHOUL PATROL - 5490
GOOF TROOP - 3990
GODS - 5490
PAC-ATTACK - 3995
PLOK - 3990
SPARKSTER - 5990
SPECTRE - 3990
SUPER BC KID - 5490
SUPER JAMES POND-5490
SUPER MORPH - 3990
SUPER STRIKE GUN.- 5490
SYVALION - 5490
THE BRAINES - 3990
THE LOST VIKINGS - 3990
TROLL - 2990
TRODDLERS - 4990
VORTEX - 6990
WARPSPEED - 4990
WILD & WACKY SPORT - 5990
WING COMMANDER SECRET MISSIONS- 5490
ZOOL - 3990



CENTRO MAIL
Estos son los Centros Mail
¡Ven a conocerlos... ya!
Y si no tienes un Centro Mail próximo
Haz tu pedido por teléfono!
902171819
ALICANTE
ALMERIA
BARCELONA
BARCELONA
BARCELONA
Badalona BARNA
Badalona BARNA
Manresa BARNA
BILBAO
BUENOS AIRES
BURGOS
BURGOS
CORDOBA
FUENGIROLA
GIRONA
GRANADA
JAEN
LA CORUÑA
Santiago LA CORUÑA
LAS PALMAS
MADRID
MADRID
Alcalá Henares M.
Alcobendas MADRID
Móstoles MADRID
Torrejón MADRID
Palma de Mallorca
Palma de Mallorca
PAMPLONA
SALAMANCA
Sta Cruz de TENERIFE
SEVILLA
VALENCIA
VALLADOLID
VIGO
ZARAGOZA
ZARAGOZA
Elche ALICANTE
Vila Nova Gaia PORTO
PROXIMA APERTURA
PROXIMA APERTURA
GAMEBOY
CONSOLA GAME BOY 6.990
GAME BOY + TETRIS + SUPER MARIO LAND 2 12.990
Alucina en colores con la nueva Game Boy de colores 8.990
AMARILLA
BLANCA
NEGRA
ROJA
TRANSPARENTE
VERDE
DESCUENTO 300 Ptas.
CARTUCHOS GAME BOY
DESCUENTO 300 Ptas.
ASTERIX & OBELIX 5.990
FIFA SOCCER'96 6.490
KILLER INSTINCT 5.990
STREET FIGHTER II 5.990
OFERTAS GAMEBOY * EXCEPTO OFERTAS
MONSTER MAX 2.990 VERSION EN INGLES
SAMURAI SHODOWN 2.990 VERSION EN INGLES
ZOOP 2.990
BATMAN FOREVER P.V.P. – 5990
DONKEY KONG LAND P.V.P. – 5990
EARTHWORM JIM P.V.P. – 5990
HYPER DUNK P.V.P. – 5490
KIRBY'S DREAMLAND 2 P.V.P. – 5990
KIRBY'S PIMBALL LAND P.V.P. – 5490
LAWNMOWER MAN P.V.P. – 6490
LOS PITUFOS P.V.P. – 5490
MADDEN'96 P.V.P. – 5990
MEGAMAN IV P.V.P. – 4490
MICKEY MOUSE V P.V.P. – 5990
MICROMACHINES 2 P.V.P. – 6990
MORTAL KOMBAT 3 P.V.P. – 5990
PGA EUROPEAN TOUR'96 P.V.P. – 5990
POP & TWIN BEE P.V.P. – 5490
POWER RANGERS 2 (THE MOVIE) P.V.P. – 5990
PRIMAL RAGE P.V.P. – 5990
SOCCER P.V.P. – 5490
SUPER MARIO LAND III P.V.P. – 5990
SUPER RETURN OF JEDI P.V.P. – 5990
TURTLES 3 P.V.P. – 5490
WARIO BLAST P.V.P. – 5490
WATER WORLD P.V.P. – 6990
ZELDA P.V.P. – 5990
VIDEO VIDEO
STREET FIGHTER II La película de animación 2.495
OFERTA MANGA DEL MES
MORTAL KOMBAT La película de animación 1.995
DB Z10 - LOS 3 GRANDES SAYANOS PVP - 1.995
DB Z11 ESTALLA EL DUELO PVP - 1.995
DB Z12- GUERREROS DE PLATA PVP - 1.995
DB Z13 ULTIMO COMBATE PVP - 1.995
DB Z14- UN FUTURO DIFERENTE PVP - 1.995
RANMA 1/2 GRAN GOLPE PVP - 2.495
UROTSUKIDOJI PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI 2 PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI III part 1 PVP - 2.495
YOKO, DEVIL HUNTER (1 Y 2) PVP - 2.495
COMPLEMENTOS GAME BOY
BOOSTER BOY P.V.P. - 5995
ILUMINACION P.V.P. - 1.595
LUPA P.V.P. - 1.395
CARRY ALL DIX P.V.P. - 2.490
HANDY SOUND P.V.P. - 395
BATERIA NUBY P.V.P. - 2.995
ADAPTADOR CORRIENTE P.V.P. - 1.295
LUZ Y LUPA P.V.P. - 2.595
HANDY TRAY P.V.P. - 495
SOLAR BOY P.V.P. - 1.900
HANDY CARRY P.V.P. - 795
BATERIA RECARGABLE P.V.P. - 3900
OFERTA
SERVIPACK TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
POR SOLO 500 PTAS.*
ENVIO POR CORREO 300 PTAS.
* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
SOLO PENINSULA
BALEARES 1.000 PTAS
MANGA
3x3 OJOS 1.995
3x3 OJOS 2 2.495
ALITA, ANGEL DE COMBATE 2.495
APPLESSED 2.995
DANGAIOH 2.995
DEVIL MAN 2.995
DEVIL MAN 2 1.995
DOMINION TANK POLICE 1.995
DOMINION TANK POLICE 2 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 1 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 2 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 3 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 4 1.995
EL VIENTO DE LA AMNESIA 2.995
FIST OF THE NORTH STAR 1.995
GOLGO 13 "EL PROFESIONAL" 2.995
JUDGE 1.995
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2.495
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2 2.495
LENSMAN 2.995
MACROSS PLUS 1.995
MEGAZONE 23 2.995
MONSTER CITY 2.995
MUNDO RUMIKO "LA DIANA RUISEÑA" 1.995
MUNDO RUMIKO "MARIS" 1.995
MUNDO RUMIKO "MERMAID FOREST 1.995
MUNDO RUMIKO "VIAJE POR EL FUEGO" 1.995
ODIN 2.495
PAT LABOR 2.995
PROYECTO A-KO 2.995
PROYECTO A-KO 2 1.995
ROUJIN Z 2.995
ROYAL SPACE FORCE 2.995
RG-VEDA 2.995
TOKIO BABYLON I 2.495
TOKIO BABYLON 2 1.995
ULTIMATE TEACHER 1.995
UROTSUKIDOJI 1.995
UROTSUKIDOJI 2 2.995
VENUS WARS 1.995
WICKED CITY 1.995
ANIME
BUBBLEGUM CRISIS 2 Y 3 1.995
BUBLEGUM CRISIS 1.995
CABALLEROS DEL ZODIACO 1.995
CUPIN III (LA CONSPIR. DE FUMA) 2.995
DBZ1 LA LEYENDA DEL DRAGON XEROX 1.995
DBZ2 LA BELLA DURMIENTE 1.995
DBZ3 AVENTURA MISTICA 1.995
DBZ4 GARLICK JUNIOR INMORTAL 1.995
DBZ5 EL MAS FUERTE DEL MUNDO 1.995
DBZ6 LA SUPER BATALLA 1.995
DBZ7 EL SUPERGUERRERO SON-GOKU 1.995
DBZ8 LOS MEJORES RIVALES 1.995
DBZ9 GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA 1.995
GUYVER 1.495
KIMAGURE ORANGE ROAD 1.995
MACROS II (EPISODIOS 1 Y 2) 2.995
MACROS II (EPISODIOS 3 Y 4) 2.995
MACROSS II (EPISODIOS 5 Y 6) 2.995
MI VECINO TOTORO 2.995
NADIA 1.995
OH MY GOODESS 2.995
OH MY GOODESS (3Y4) 1.995
OH MY GOODESS SPECIAL 1.995
PORCO ROSSO 2.995
RANMA 1/2 2.495
RANMA 1/2 AKANE Y SUS HERMANAS 1.995
RANMA 1/2 "COMO AGUA PARA... 1.995
RECORD OF THE LODOSS WAR 2.995
RECORD OF THE LODOSS WAR 2 1.995
RECORD OF THE LODOSS WAR 3 1.995
RECORD OF THE LODOSS WAR 4 1.995
ROBOT CARNIVAL 1.995
THE COCKPIT 2.995
CARTOONIA
ARION 2.995
CITY HUNTER 1.995
DIIGTAL DEVIL STORY 2.495
DOUBLE DRAGON 2.495
GIGOLO 2.495
GREEN LEGEND RAN 1 1.995
GREEN LEGEND RAN 2 1.995
UROTSUKIDOJI III EPISODIO 2 2.495
UROTSUKIDOJI III EPISODIO 3 2.495
UROTSUKIDOJI III EPISODIO 4 2.495
STRONG
STRONG VÍDEO
BOILING POINT 2.995
BRAINDEAD 2.995
EL REY DE LA MUERTE 2.995
GODZILLA CONTRA KING GHIDORAH 2.995
GODZILLA CONTRA MOTHRA 2.995
GUNHEAD 2.995
HONG KONG WAR 2.995
LEPRECHAUN LA NOCHE DEL DUENDE 2.995
MORTAL ZOMBIE 2.995
NEKROMANTIK (VOSE) 2.995
NEKROMANTIK 2 (VOSE) 2.995
ROBOCOP 4 2.995
ROBOCOP 5 2.995
ROBOCOP 6 2.995
SONATINE 2.995
TETSUO 2.995
TETSUO 2 2.995
VIOLENT COP 2.995
X-MEN
NOCHE CENTINELAS 1.495
MAGNETO REUNION 1.495
CORAZONES C. 1.495
Haz tus pedidos por teléfono llamando al: 902171819
HB RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A
MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
NOMBRE Y APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº DE CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
¡Descuento!
TOTAL
ENVIO POR AGENCIA URGENTE
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO
GASTOS ENVIO
TOTAL

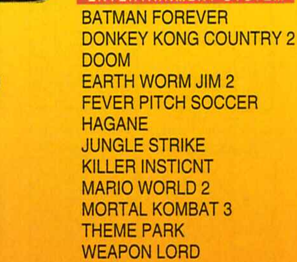
Pérez Galdós, 36-Bajo
02003 -ALBACETE
Fax: (967) 50 52 26



967 - 507 269



MEGA DRIVE
- BATMAN FOREVER
- EARTH WORM JIM 2
- E.A. FIFA SOCCER 96
- FEVER PITCH SOCCER
- MEGAMAN X
- MORTAL KOMBAT 3
- NBA LIVE 96
- SLAMMASTERS
- STREET RACER
- THE PUNISHER
- TOTAL FOOTBALL
- VECTORMAN
- WORMS



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
- BATMAN FOREVER
- DONKEY KONG COUNTRY 2
- DOOM
- EARTH WORM JIM 2
- FEVER PITCH SOCCER
- HAGANE
- JUNGLE STRIKE
- KILLER INSTICNT
- MARIO WORLD 2
- MORTAL KOMBAT 3
- THEME PARK
- WEAPON LORD
- WORMS





SEGA SATURN
- CLOCKWORK KNIGHT 2
- E.A. FIFA SOCCER 96
- MYST
- NBA BASKET 95
- PANZER DRAGON
- RAYMAN
- ROBOTICA
- SHINOBI X
- THEME PARK
- VIRTUA FIGHTER 2
- VIRTUA RACING DELUXE

PlayStation
- AIR COMBAT
- DRAGON BALL Z22
- E.A. FIFA SOCCER 96
- GOAL STORM
- GROUND STROKE
- NBA LIVE 96
- PHILOSOMA
- STRIKER 96
- TEKKEN
- THEME PARK
- ZERO DIVIDE

- INNUMERABLES JUEGOS CON SUPER-PRECIOS
- ÚLTIMAS NOVEDADES NACIONALES E IMPORTACIÓN
- SERVICIO 24 H. EN CUALQUIER PUNTO DE ESPAÑA
- MAS DE 1.000 TÍTULOS DISPONIBLES
- TODO LO ÚLTIMO EN 32 BITS Y PC-CDROM
- SERVICIO DE RESERVA DE JUEGOS
- GARANTIA DE 2 AÑOS EN TODOS LOS VIDEOJUEGOS
- INFORMACIÓN POR ESCRITO A TODOS NUESTROS CLIENTES SOBRE LAS ÚLTIMAS NOVEDADES

ESTAS VENTAJAS SOLO TE LAS OFRECE Game SHOP





SNES - M.D. · PSX · PSX · SNES - M.D.
SNES · SNES -M.D. -PSX - S.S. · SNES -M.D. -PSX - S.S. · SNES



PROFESIONAL
SI QUIERES TENER TODAS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES CON DESCUENTOS ADICIONALES, INFÓRMATE DE NUESTRO SISTEMA DE TIENDAS ASOCIADAS

CLUB DE CAMBIO
Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra reembolso. No envíes dinero con tu paquete.

HOBBY Shopping

EN CÓRDOBA...



TODO EN CAMBIO
TODO EN VENTA NUEVO Y SEGUNDA MANO

MICRO GAMES
C/ Olivos, 6.
14006- CORDOBA
Telf.:957- 401003

PEDIDOS Y CAMBIOS A TODA ESPAÑA. SOLICITA NUESTRO CATALOGO POR CARTA DE NOVEDADES, SEGUNDA MANO Y CAMBIO (16 PAG.) POR 300 PTS.

OPERACION CAMBIO

o u otras consolas
X u otras consolas

Cambiamos:
- Tus Consolas
- Tus Juegos

Vendemos:
- Juegos - Consolas
- Al mejor precio

OPERACION COMPRA
Club M.V.
Compramos:
- Tus Juegos
- Tus Consolas
- ¡¡Llámanos!!

C.C. DENDARABA
PEDRO DE ASUA 13 B
VITORIA
TELF: (945) 14 83 19

Horario: De 11 a 13,30
De 17 a 20,30

COMPRA VENTA
DE VIDEOJUEGOS NUEVOS Y SEMINUEVOS AL PRECIO MÁS BAJO DE ESPAÑA
COMPRUÉBALO HOY MISMO
LLAMA O VEN A:



SEGA - NINTENDO - CD ROM

CENTRO MEGAJUEGOS
Centro Comercial Colombia
Avda. Bucaramanga, 2. Telf: 381 33 67
(Frente Minicines) 28033 MADRID



ÚLTIMAS NOVEDADES
COMPRAMOS Y VENDEMOS TUS JUEGOS USADOS (Saturn, Mega Drive, Mega CD, Super Nintendo, Playstation, etc.)
GRANDES OFERTAS

** MEGANIVEL**
CLUB DE CAMBIO
¡¡ LLÁMANOS !!!
C/ BENJUMEDA, Nº 18
11003- CÁDIZ
TFNO. Y FAX: 956- 220400



Si quieres volar por el mundo del CD

Compra, Venta y Cambio
NUEVOS Y USADOS
ESPECIALISTAS EN CD'S
TODOS LOS FORMATOS
VIDEOJUEGOS Y SOFTWARE EN GENERAL
PC CD Rom, Playstation, Sega Saturn, NeoGeo CD, Mega CD,, CDI, Etc.

Llámanos:
989. 59.25.47

Servimos a toda España
Atención las 24 Horas. INCLUIDOS DOMINGOS Y FESTIVOS

COCONUT
ENVIOS URGENTES A TODA ESPAÑA LLAMANDO AL TELEFONO (91) 554 50 47

TIENDA COCONUT C/CARNICER, 13.
28039 MADRID
METRO CUATRO CAMINOS
HORARIO 1.00- 14.00 Y DE 16.30

ÚLTIMAS NOVEDADES NACIONALES Y DE IMPORTACIÓN
- PLAYSTATION •SATURN•NEO GEO CD
- NEO GEO CARTUCHO •MEGADRIVE
- SUPERNINTENDO• MCD II• ETC.

COMPRA • VENTA• CAMBIO JUEGOS 2º MANO
NUEVO CENTRO ESPECIALIZDO
C/ ANGEL LARRA7. 28027 MADRID
OFERTAS IMPORTACIÓN- PSX Y SATURN
TEL. 91 377 45 59 (PEDIDOS) 908 421 662

PUBLICIDAD POR MÓDULOS
Infórmate en los teléfonos:
(91) 654 61 86 ó
(91) 654 81 99

CHIP SUPER FX2,
7 PLANOS DE SCROLL, MORPHMATION,
GIGANTESCOS SCALINGS, ROTACIONES DE 360º...
Y LO MÁS IMPORTANTE:
DIVERSIÓN SIN LÍMITES.
SÓLO HABLANDO ASÍ SE PUEDEN ENTENDER
4 AÑOS DE TRABAJO.



SUPER MARIO WORLD 2.
EL MEJOR JUEGO
DE PLATAFORMAS JAMÁS INCUBADO.

TAPSA